サクラ大戦に続編はあるのか!? セガ&レッド新春インタビュー

1997(平成9年)2月15日発行
第3巻第4号通巻27号
平成7年8月16日第三種郵便物認可
ハイパープレイステーション2月号増刊

HYPER SATURN [ハイパーサターン]

2
1997
¥680



●巻頭特集 続編希望の熱意が続々!
サクラ大戦
セガ&レッドカンパニー新春インタビュー

●最新ソフト情報
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
EVE burst error
エネミー・ゼロ
D-XHIRD
ROOMMATE ～井上涼子～
スカッドレース

●徹底攻略大特集
FIGHTERS MEGAMiX
シャイニング・ザ・ホーリィアーク
エアーズアドベンチャー
テラ ファンタスティカ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
電脳戦機バーチャロン

●第2特集
プロデューサー・広井王子からのメッセージ
天外魔境 第四の黙示録


W
A
R
P.

Directed and Story by
KENJI ENO
Music by
MICHAEL NYMAN
Made at
WARP, tokyo, japan

WARP presents
an Interactive Movie
Available on

SALE

SEGASATURN
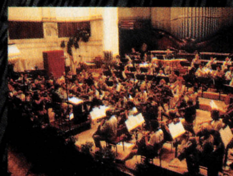




その日、
審判が下される。


ハイブリッドアニメーション!



充実のサブゲーム!


フルスクリーンバトル!


ワルシャワ レコーディング!

ユーモアネットワーク会員募集中!!

雑誌じゃ読めないハドソン情報がいっぱい
入会ご希望の方は、下記までお問い合わせください。
ハドソンユーモアネットワーク事務局
〒174-91　東京都板橋北郵便局20号　☎03-3293-2933(9:00〜18:00)

ユーモアアクセス

新情報満載の、新テレフォンサービス!
■札　幌／011-814-9900 ■東　京／03-3260-9901
■名古屋／052-586-9900 ■大　阪／06-251-9900
■福　岡／092-713-9900



語れない想い、ください…。

始まりは高2の秋…。
恋に憧れる「武蔵野 香」「神谷高美」「羽田みゆき」と
キミをつなぐ交換日記の中で今、恋が加速する。
85日間のストーリーを通して育んだ愛に
ハッピーエンドは訪れるか……。



ドキドキ交換日記シミュレーション

m
……君を伝えて……
【emu】

好評発売中
¥5,800(税別)

CAST
坂本真綾
(武蔵野香)
佐藤多美
(神谷高美)
宮川美保
(羽田みゆき)
山口由里子
(赤坂真弓)

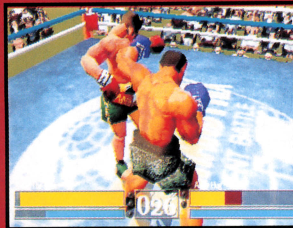
(株)ネクサスインターラクト ゲーム開発スタッフ募集中
(企画、プログラマー、CGデザイナー、サウンドクリエイター、経理・総務)

Nexus Interact
株式会社ネクサスインターラクト
〒106 東京都港区六本木7-18-23 DKビル4F
TEL.03-5474-3584



K-1のオールスターここに集結!!







■人気選手新規参戦
■AI育成モード大幅改良
■試合会場増加
■各キャラのモーション追加

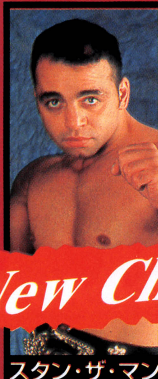


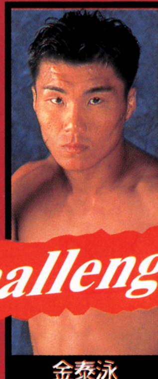


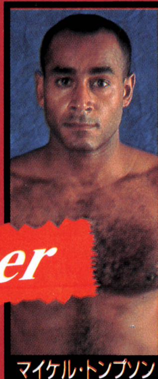
1月31日発売予定

正道会館 石井和義館長 監修 Parex marks
© XING 1996／富士通パレックス　協力:正道会館　株式会社マークス



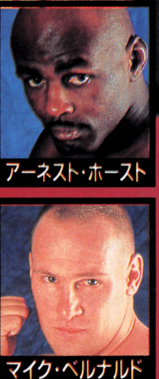




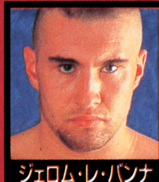




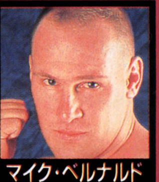














株式会社エクシングエンタテイメント事業部　〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月～金曜日の13：00～18：00でお願いします。

XING ENTERTAINMENT





奇想天外ハプニング クールじゃいられない！



DX おさる先生の日本特急旅行ゲーム講座

その1 ボードゲーム史上屈指のマップの広さ。マス(駅)の数が、1850もあるぞ！

その2 ギャンブルツアー！喰いだおれツアー！ツアープランは22種類！すごいぞ！

その3 本物の観光情報満載！ホントに旅行している気分になるし、ゲーム以外にもデータベースとして活用できるんだ！

その4 旅行といっても、観光だけと思ったら大間違い！とんでもない数々のハプニングが、君を待ち受けているのだ！

その5 戦略性にとんでるぞ、ルーレット(運)だけでは勝てない、57枚のカードを駆使してライバルと差をつけろ！

その6 お金がなくなったら、アルバイトだ！普通のバイトばかりじゃないぞ！

その7 掘り出し物をみつけろ！そして高く売れ！

その8 このボードゲームをはじめたら、普通の盛り上がりじゃすまないぞ！やる友人には、注意せよ！



愛と野望と観光の旅が今始まる！

DX 日本特急旅行ゲーム®

LET'S TRAVEL IN JAPAN

プレイステーション・セガサターン対応

1996年12月20発売 ¥5,800(税別)/ボードゲーム プレイ人数1～5人

毛ガニ！ 松坂牛！ 伊勢エビ！ 鹿児島黒豚！ 全国テーマパークチケット！ などいろいろ!!

日特 冬の8大名産品どーんとプレゼント

〈応募方法〉官製ハガキに、ゲームパッケージ裏のバーコードを貼り、1.お名前 2.ご住所 3.お電話番号 4.ゲームの感想をご記入の上、ご応募下さい。抽選で160名の方に、日本各地の名産品をどーんとプレゼントします。

〈宛先〉〒103中央区東日本橋2-27-12両国郵便局留め「冬の8大」係

締切：平成9年3月31日（月）消印有効※プレゼント内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。発表は発送をもって変えさせていただきます。

Hyper Top Board

最新ニュース&コラム

セガサターンに関する情報を載せる『ハイパートップボード』。新着ソフト、イベント&キャンペーン、裏技、開発者の裏話など。本文ページで取り上げられない情報を新旧合わせて紹介。これを読めばあなたもサターン博士。

インターネットで2研最新情報をGET!

サターンモデムでアクセスしてほしい

「http://www.sega.co.jp/AM2/」。これが、セガのAM2研のホームページのアドレスだ。『ファイターズメガミックス』などの新作情報もバッチリGETできる。各キャラクターの紹介はもちろん、ゲームのモードも説明されているので、ネットサーファーならずとも必見だ。おまけに『日刊バーチャファイター』という聞くだけでわくわくするタイトルの内容も隠されている。ここからセガのホームページにもアクセスできるので、アルバイト募集情報などを知ることも可能だ。プレゼントも随時行なっているので、ムリをしてでも(?)覗いてみよう。(『ファイターズメガミックス』攻略特集は86ページから掲載。こちらもチェックしておくれ)



『MARICA』のイラスト、ちょっとだけ公開!





超女子高校生参上!

自分はなんにも望んでいないのに、ある日突然、とてつもない超能力(?)を身につけてしまった女子高生・マリカ。そんな彼女が地球を救うために大活躍する(であろう)AVG。開発も順調に進んでいるとのことなので、「極めて近い将来(©高田伸彦)」本誌で紹介することができそうだ。

発売元のビクター インタラクティブソフトウエアからは、この1月24日に『トゥームレイダース』が発売されるが、こちらもレイラという、女の子が活躍するゲームだ。『トゥームレイダース』のナイスポイント(苦笑)はイギリスで開発されたソフトだということ。先日開催された、某PSエキスポのブースでも、関係者の予想を上まわる集客力をみせていた。(諸事情により、主人公のビジュアル変更はなくなったそうだ。ちょっと残念)(『MARICA〜真実の愛〜』は発売日未定)

最新ゲーム映像集ビデオがもらえるぞ

1997のスタートもセガサターンで!

現在、セガサターンを購入すると、『セガサターンお年玉カタログビデオ』が店頭でもらえるぞ。内容は今後発売される大作ソフトや人気ソフトを収録したもの。また、このビデオを送料手数料(1500円)のみで手に入れることもできる。申込み方法は官製はがきによる受け付けのみとなる。詳しい申込み方法はセガお客様相談センター(☎0120-012235)まで。受け付け期間は1月20日までなので、要注意だ。(セガ)



『エイナスファンタジーストーリーズ』発売決定!



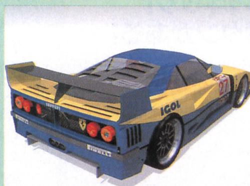
本格派RPGがやってきた

左の写真は、本作のイラストを担当している佐嶋真実さんの線画だ。このイラストとタイトルをみて、「!」と思う人もいるかもしれない。そう、そのとおり。以前ハドソンから発売されていた作品のリフレッシュ版なのだ。本作のポイントはアクセスシステム。ストーリーに関係のない机の引出しを開けちゃうことも可能なのである。(メディアワークス/3月発売予定)

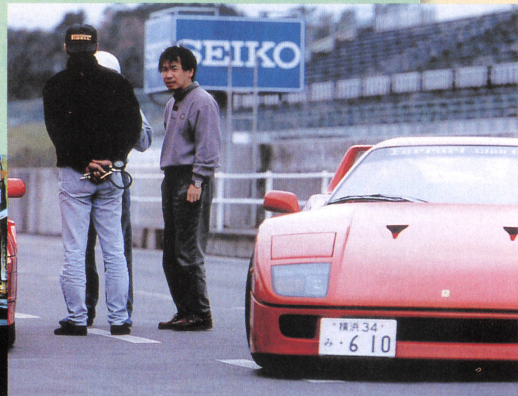
AM2研の新作ドライブゲーム、正式タイトル決定!

その名は『スカッドレース』

あの『デイトナUSA』を生んだセガAM2研・名越プロデューサーが放つドライブゲーム。本誌でも『スーパーカーレース(仮)』として先月号で紹介しているが、正式タイトルが『スカッドレース』に決まった。この決定に至までには様々な紆余曲折があったと聞く。(泣)「リアル」をキーワードに制作されたこのゲームは先号でも報じたように登場マシンの音も実際にサーキットまで出かけて収録(写真)。名越プロデューサーはもちろん、鈴木裕部長もおもむいて全開バリバリだったようだ。ドライブ感も、ゲームという範疇を越えない程度に「リアル」を体験できる内容にしあがっている(そうだ)。そうなると、ドリフト関係はどうなるのだろうか? などと気になってしまうが、そのへんは自分で確認してみよう。こう聞くと初心者にとって入りにくいゲームのように思うかもしれないが、さにあらず。「あくまでも、ゴールできるのが大前提」(名越プロデューサー)だそうなので、ご安心。初めての人にも、そうじゃない人にも楽しめるものになっている(はずだ)。(P52から、名越プロデューサーのインタビューも含めて大紹介)







『ボイスチャレンジャー』いよいよ最終選考へ!

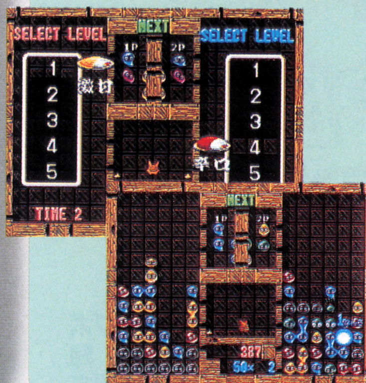
センチメンタルグラフティ

今夏、NECインターチャネルからリリースされる話題のヒロインゲーム『センチメンタルグラフティ』。その中の6名のヒロインを演じる声優を一般公募で決定するという画期的な企画『ボイスチャレンジャー』が締め切られた。応募総数は1428通にものぼり（右の写真は事務局で審査中に撮影された応募封筒の一部）、いよいよ今月下旬には最終オーディションが行なわれる。次号では、そのオーディション風景や、見事に合格した6名の声優たちにスポットをあてる予定。そのほか、新着情報もあるのでお楽しみに。（NECインターチャネル）





'97セガサターンぷよマスター大会／ぷよ名人戦開催



成人式だよ全員集合!

今年もまたぷよぷよ大会が開催される。場所は日本コンベンションセンター（幕張メッセ）5ホール。日時は1月15日。ぷよ名人戦（観戦料500円）が9:00から、セガサターンぷよマスター大会（無料）は12:00から。参加方法はハガキによる事前エントリー。郵送先は〒732　広島市南区京橋町1-7アスティー・第一生命ビルディング（株）コンパイル「SSマスター大会」係まで。先着3000名の受付となっている。電話での問い合わせ先は0120-04-2424（フリーダイヤル）。また名人戦は'96年12月末日において初段以上の資格保有者のみがエントリーできる。※写真はすでに発売中の『ぷよぷよ通』の画面です。（コンパイル）

「牙」シリーズ第3弾『スカルファング～空牙外伝～』



ついにサターン移植決定!

『空牙』『ウルフファング』に続くアーケードの大人気シューティングゲームが君の部屋に！　と、おもわずダサダサなコピーで叫びたくなってしまう今日このごろ。それもこれも3月に発売される予定の、本作のせいだ。開発度80%の言葉に今から期待で胸がいっぱいだぜ。（データイースト）

セガがソニーを撃破 覇権争いに終止符!?

Iリーグ秋季リーグ優勝決定戦

なんとセガがソニーを倒したぞ!! と言っても、これはアメフトのお話。

アメリカンフットボール・Iリーグ秋季リーグ戦の優勝決定戦でセガとソニーが激突。去る昨年11月30日に横浜スタジアムで熱戦の火蓋は切られた。静かな流れの第1クオーターとは一転し、第2クオーターでセガのオフェンスが爆発。その後、ソニーの反撃を振り切り16対14で勝利。リーグ戦初優勝を飾った。これからもよきライバルとして戦ってほしい。







『クラシックロード』の小野ディレクターは語る

「私にとって競馬とは」

「ズバリ、私にとって競馬とは……、人生の活です」「ゲームが進化することによって、ユーザーに対する入り口が狭くならないように気をつかいました」今月の小野語録でした。（くわしくはP176をみましょうね♡）



スティックもバーチャ

エスケープボタンにも完全対応しているセガの『バーチャスティック』。ゲームセンター感覚の操作感はこのジョイスティックならでは。『FIGHTERS MEGAMiX』の発売をきっかけに手に入れるべきギアだ。（セガ）



ガード!パンチ!キック! 避け…! Eボタンがある!

詩織ちゃんの1stアルバムがバレンタインデーに発売!

『My Sweet Valentine』

デビューシングル『教えてMr.Sky』がヒット中の藤崎詩織ちゃんが今度はアルバムをリリースするぞ。タイトル名は『My Sweet Valentine』。収録曲は先行シングルはもちろん、金月真美が作詞・作曲した曲や、岡村孝子のカバー曲など全8曲だ。（コナミ／価格¥2,000／2月14日発売）



六本木・ヴェルファーレ コスプレ・レイブ開催

マニアもビギナーも盛りあがれ!! 2000人のコスプレイヤーが大集合

毎週、様々なイベントで盛り上がっている東京・六本木の情報発信基地・ヴェルファーレが、1月31日にコスプレ・イベント『セクシー・コスプレ・レイブ '97inVELFARRE』を開催する。コスプレマニアはもちろん、この日だけコスプレイヤーになりたい人も大歓迎。2000人が非現実的空間の中で体験するダンスパーティに参加してみては。セクシーといっても、あまり露出の激しいコスプレはNGなので注意。詳細は下記のとおり。●日時＝1月31日（金）18時～24時●料金＝男性5500円／女性4500円（ドリンク・フードチケットつき）●仮装して来店すると入場無料（店内更衣室での着替えも可能）



「女の子だけの『スパズル』大会」に参加しました

結果は聞かないで……

去る12月6日。『スーパーパズルファイターIIX』（カプコン）の発売日に、東京・新宿住友ビルで雑誌社対抗の上記の大会が開かれた。サターン専門誌とプレイステーション専門誌の2部門に分かれて、熱い女の火花が散った！

写真は本誌スタッフの対戦中の様子。ゲーム画面に向かって左がそうだ。そして、対する（一見）美女は男だ！　そう、「女の子だけの〜」といいつつ、女装でもオッケーだったのだ！　次回は、ぜひバリバリ女装をして挑みたい。

ちなみに本誌スタッフの名前は阿部氏（推定年齢19歳）だ。競馬が大好きなGALである。むかしはUWFにはまっていたこともあるナイスガイでもある。そんなこんなで、結果は当然のように悲惨なものだったので、ここでは報告しない。ちなみに、ほかの出版社には、とてもきれいな編集者がいることがわかって、ハイパー的には有意義な大会であった。



発売が待ち切れない！『下級生』掲載はいつ？

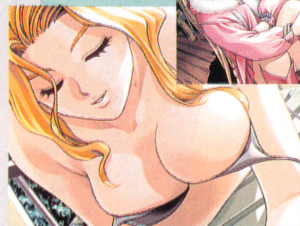
次号の本誌に注目!

本誌『ハイパーサターン』月刊創刊号で掲載したとたん、様々な反響を呼んだ『下級生』（エルフ）。

美人で有名な広報の玉水さんによれば、「1997年になれば、情報をこうかいできると思います」とのことだ。開発の進み具合が気になるところだが、2月9日発売の3月号では新情報を掲載するよていなので、エルフ・マニアの君は絶対に忘れないように！

「！」「♡」「……」な状態になることは200%確実だ。





シャイニングの世界を忠実に再現した音楽

『シャイニング・ザ・ホーリィアーク』

ソニックの超大作RPG『シャイニング・ザ・ホーリィアーク』のオリジナルサントラが発売された。従来の手法に縛られることのない同ソフトに相応しく、日本屈指のキーボード奏者・桜庭統が新しいゲームミュージックの形を表現している。（ダブルオーレコード／発売中／価格2800円）



テクノソフトシューティング・ラッシュキャンペーン

音楽CDが6000名に当たる!

『サンダーフォースGold Pack1』と『ハイパーデュエル』の2つか『サンダーフォースGold Pack2』と『ブラストウインド』の2つのバーコードを官製ハガキに貼って住所・氏名・年齢・電話番号を記入して応募。締切りは1997年2月17日の消印有効。宛て先は〒859-32長崎県佐世保市勝海165-1 株式会社テクノソフト「DISC-A」/「DISC-B」係



OVA『クォヴァディス』完成記念上映イベント開催





美樹本キャラがアニメになった

OVA『クォヴァディス』完成記念上映イベントが 2月11日に催される。イベント参加の応募方法は往復ハガキの往信面に自分の住所・氏名・年齢・電話番号を、返信面には自分の住所・氏名・郵便番号をそれぞれ往復ハガキに明記して以下の住所に郵送。定員オーバーの場合は抽選となる。申込みはひとり1枚のみ。上映は13:00開場の回と16:00開場の回の2回だが、残念ながら選べない。〒150 東京都渋谷区1-3-9（株）BMGジャパンマルチメディア映像部「クォヴァディスイベント」係（グラムス）

『クリスマスナイツ』

すでに『クリスマスナイツ』を手に入れ、そのファンタジックな世界にハマッているナイツファンも多いことと思うが、まだ！　という人は1月31日まで受け付けているので大至急で、ワン・トゥ・ダイレクト クリスマスナイツ申し込み受け付けセンターへ申し込もう。☎03-5953-9230　（セガ／非売品／送料1500円）

妖怪黒電話はこわいぞ〜!

鬼太郎を呼びたければ昔は妖怪ポストじゃったが、最近は電話で連絡をとるようじゃ。便利な世の中になったものじゃのう。『ゲゲゲの鬼太郎』の最新情報が聞ける電話番号をおぬしだけに教えよう。03-3847-0777じゃ。決して夜ひとりのときにかけるではないぞ。トイレにいけなくなるからのぅ。ヒヒヒヒヒ……。

またまた裏技紹介

『ステークスウィナーＧＩ完全制覇への道』の裏技を先月に引き続き紹介。モード選択画面で十字キーの右を2回、下を3回、左を4回、上を5回入力しRボタンを入力。成功すると馬の鳴き声が聞こえるのでGAMESTARTを選ぶと所持金が1億円でスタートできる。（ザウルス／発売中）

『ナイトルース』最新作

2月に発売を予定している『NIGHT-RUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編』。今回は文化放送でオンエア中の「氷上恭子のエルステーション」の収録風景や声優さんのコメントなどが入る予定。ムービーカードがあればさらに美しい映像を堪能できる。（ソネット・コンピュータエンタテイメント／2月発売予定）

国府田マリ子のソフト!

超人気の国府田マリ子さんのソフトのタイトルと発売日が決定した。『フリートーク・スタジオ〜マリの気ままなおしゃべり〜』5月9日発売予定だ。サターン版のみで聞くことのできるオリジナル曲も収録されているから絶対にBUY or DIEだ。
（メディアエンターテイメント）

『BATSUGUN』裏技

ゲームプレイ中にポーズをかけて、ポーズをかけた方のコントローラーで「A・B・A・B・X・A・B」と入力すると音が鳴って最大9までクレジットをふやせるよ。

ちなみに1P・2Pプレイどちらの最中でも可能。これで、思うぞんぶんゲームにはまろう。（バンプレスト）

SCOOP!!

エンジェルグラフィティ（仮）

恋ゆえの孤独や切なさ、優しさを教えてくれるリアル恋愛シミュレーション登場!!

ANGEL EVE

あなたの恋を助ける(?) ふたりのANGEL

愛の神からつかわされた（?）ふたりの天使が、あなたの恋の行方を見守り、時には手助けをしてくれるのだが……このふたり、性格が正反対。やさしく真面目で節度を保った「純愛」の守護天使イヴは、反面融通がきかないうえ、Hに否定的。かたや情熱的で自由奔放、「激情愛」こそ本当の愛と主張するフレイアは、思い込みが激しく強引に男女をくっつけようとする。

これから始まるあなたの恋に、このふたりの天使様がどんな力を発揮してくれるのやら。

とりあえずはお手並み拝見といこう。

- リアル恋愛シミュレーション
- 全年齢推奨
- ココナッツジャパンエンターテイメント
- '97年発売予定
- 価格未定
- バックアップメモリー容量未定

開発状況 60%

恋は甘いだけではない。どこかに、微かな哀しみが潜んでいるような気がする。この「エンジェルグラフィティ」で、そんな心の奥底に響いてくるような恋を経験してみよう。

ANGEL FLAIRE

始まりは 高校2年生の始業式の朝だった

その朝、主人公はクラスに転校してきたひとりの美しい少女と顔を合わせる。この少女との出会いをはじめに、主人公は次々に魅力的な少女と知り合う。数多くのイベントを通じて心ひかれる少女と一緒にロマンチックなクリスマスイヴを過ごすのだ。

キャラデザインは、『きまぐれオレンジ☆ロード』でおなじみのまつもと泉氏。イキイキとした動きと表情で、主人公のハートを強くくすぐる。しかも豪華な声優陣が、いやがうえにも雰囲気を盛り上げてくれる。ライバルになった女の子同士の会話や、恋の手助けをしてくれるはずのふたりの天使のかけあいなども、なかなかの見ものとなっている。

主人公の出会う美少女たちは、それぞれに個性的でキュートだ。しかし、パラメーターさえ上げれば簡単にオトせると思ったら大間違い。彼女たちはそんなに甘くはない。本当に心に響いてくるストーリーと、寺田憲史氏が練りに練ったシナリオに、現役女子大生がアドバイザーとして微妙な女心を味つけした。恋する心の甘さや酔いだけではなく、切なさ、酸っぱさ、孤独なども思い知らされる、深みのあるストーリーに仕上がっている。

彼女たちの何げないひと言がグサリとつき刺さったり、思いもかけない表情に思わず酔いしれたり、オトしたつもりが実はオトされていたり……。この『エンジェルグラフィティ』というゲームには、恋がいっぱいにつまっているのだ。



▶楽しいデートになるかどうかはキミ次第。遅刻はまずいけど、待っていてくれた彼女の優しいまなざしに、ますます想いがつのる。

▼この笑顔を見るために！

※画面はプレイステーション版のものです

メインキャラクタープロフィール



人間として登場する場合のフレイア

旧財閥系の令嬢 天野美鈴

おとめ座　AB型、身長163cm・体重45kg
3サイズ　B84・W56・H85
趣味　テニス・ピアノ・クラシック観賞

成績優秀でおとなしく、しとやかな典型的お嬢様。名前の鈴にちなんで鈴グッズをコレクションし、ラッキーアイテムとして常に身につけている。ひとり娘のせいか、極度のファザコンである。

コギャル系の明るい子 北条弥生

しし座　B型、身長158cm・体重44kg
3サイズ　B82・W57・H84
趣味　ディスコ・ショッピング

明るく自由な性格で、細かいコトはあまり気にしない。外見は小柄で幼く見えるが、実は遊び好きでエスケープも得意。男性経験があるというウワサもあるが、根は純情なのかも…？

体操のオリンピック候補 島津セリ

さそり座　O型、身長160cm・体重42kg
3サイズ　B81・W54・H83
趣味　体操・料理

オリンピックの候補として周囲の期待を浴びているが、実はそのプレッシャーやケガの後遺症からくる不安を抱えている。他人にはつっぱった態度をとるが、本当は優しいさびしがり屋。

主人公の幼なじみ 麻倉夏実

ふたご座　A型、身長168cm・体重45kg
3サイズ　B78・W56・H80
趣味　音楽（ロックバンドのメンバー）

主人公の隣に住んでいて、時々２Ｆの窓から主人公の部屋に入ってくる。バンドではボーカルとドラム担当。男の子のように威勢のいい性格だが、幼いころから主人公にあわい恋心を抱いている？

知的な帰国子女 まなみ・グレース

てんびん座　O型、身長166cm・体重48kg
3サイズ　B86・W58・H88
趣味　演劇・日本文化の観賞

父親はアメリカ人実業家。大学に行くより女優になる勉強をしたいと思っている。芝居好きのせいか、時々性格が豹変することも。古い日本文化に興味があり、ばか丁寧な日本語を話したりする。



Illustrator Chickenhead

PACK-IN-VIDEO
VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE

© VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE INC.
ORIGINAL GAME GINGHAM SOFT

はいぱぁセキュリティーズS

`97年1月24日発売！　価格6,800円(税別)

ハマる美少女ポリス育成ゲーム登場！

硬派なエリア攻略要素に、軟派な着せ替え要素も充実。
おまけにギャグ派なカードバトルも搭載して、只今登場！



豊嶋真千子
城ノ内天香



皆口裕子
三ツ沢優雅



吉田古奈美
琴吹あやめ



久川綾
小山田流花



平松晶子
神条可憐



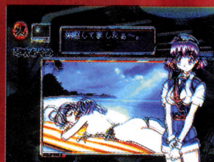
永島由子
森野小鳥

撮影:高山浩数

その他、個性派声優陣が大熱演！



●小説版『はいぱぁセキュリティーズ』ワニブックスより1月8日発売予定！
●学研『アニメディア』12月号別冊『カードゲッター』でマンガ掲載中！
●FM東京でラジオドラマ化、ポニーキャニオンよりドラマCD発売予定！







株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
パック イン ソフト本部
〒107 東京都南青山3-17-14 中山ビル6F
TEL.03-3796-6812(土・日・休日を除く10:00〜17:00)

Windows® 95版も発売予定！

CONTENTS FEBRUARY 1997

HYPER SATURN

巻頭特別企画

巻頭特集

総力特集

徹底攻略大特集

最新ソフト情報

速報!

一九九七年――まだまださくらは咲き続ける

帝國華撃團 サクラ大戦

新春特別インタビュー ボクのワタシの熱意を聞いてくれ!

SEGA & RED COMPANY "SAKURA WARS" SPECIAL INTERVEIW

ついに熱意の嘆願書をセガとレッドカンパニーに持参! 今回はこの熱意に対する感想、コメントをいただくと共に、新作データベース『花組通信』の最新情報をお届けしよう!

楽しいおまけとムービーの入ったファン向けデータソフト登場!!

サクラ大戦 帝國華撃團 花組通信

『サクラ』ファンにとって朗報だ！　あの『サクラ大戦』のデータベース（とお楽しみ要素のたっぷり詰まった）ソフトが発売される。その名も『サクラ大戦　花組通信』!!　この『花組通信』にはふたつのモードが用意されている。花組のことについて書かれた記事が載っている新聞を読むモードと帝劇2階に上がってそれぞれのキャラの声優インタビューを観るモードだ。新聞モードでは帝劇の公演内容を知ることができたり、設定資料なども見られる。また、花組のメンバーとの相性占いの結果、最も相性の高かったキャラとデートができるなど、もうサービス満点。これはお買い得だ！

もちろん3人娘も出てきます!



▶椿、由里、かすみなどの"3人娘"も登場する。この3人にもファンが多いことは知っているよね？　もちろん新録音声でしゃべってくれるのだ。

花組通信ってなんだろう?

花組のことについて何よりも詳しく書かれた新聞。それこそがこの『花組通信』だ。ここでは各面に掲載予定の内容を、みなさんにちょっとだけ早くお届けしよう。『花組通信』は全部で6面構成の新聞。各項目をクリックすれば広告や『サクラ大戦』の設定などが完全新録音声つきで楽しめる。もちろん椿、由里、かすみの解説もバッチリ入っているのだ。
（※一面は作成中です。もうしばらくお待ちを！）



▶これが新聞の画像だ。クリックすれば記事を見られる。（もちろん音声メッセージつき）

3面

3面には花組6人の連載コーナーが登場。これはランダム（またはサターンのカレンダー機能）により一度にふたり分の掲載となる。またここでは帝劇花組の公演内容を知ることができる。もちろんただ表示されるだけではなく、芝居のさわりのセリフ入り！　表示期間は太正12年4月～太正13年3月までの1年間だ。さらに、この3面では、設定資料（曜日によって変化する）をも見ることができる。

2面

2面のメインはさくらとレッドカンパニー永田氏（『サクラ大戦』メカデザインを担当）の対談だ。インタビューではなく、さくらの質問に永田氏が答えてゆく形式になっているのがポイント。また、帝劇ニュースではかすみ&由里の事務室コンビがなにかを発見するらしい。どんなものが見られるかは残念ながらまだ不明だ。さらには娯楽光盤として『サクラ大戦』発売当日の東京、秋葉原の様子が収録されている。サクラ発売日の熱狂ぶりを体験してみよう。

4～5面

4、5面は見開きを使用しての相性占い。もちろん大神と花組メンバーが対象となる。LIPSによる相性占いで、最も相性のよかった相手とは、なんとデートができてしまうというおまけつきだ！



▲相性占いのできる4～5面。LIPS分岐のバリエーションやここにも使われる新録音声に、自然と期待も高まってしまう。キミのデートのお相手はいったい誰になるのか!?



6面

6面のメインは真宮寺さくら特別公演・単独リサイタル。これは10月24日に行なわれた声優、横山智佐さんのコンサートムービーだ。横山さんはさくらの衣装をその身にまとい、「檄！　帝國華撃団」、「花咲く乙女」の両曲（これらは日によって変わる）を披露。そのほか花組CD発売（サントラCD内容紹介）ではイントロ当てクイズを楽しむことができる。なお、このナレーションは花組全員が担当する。

- デジタルファンブック
- 全年齢対象
- セガ
- 2月14日発売
- 価格未定
- バックアップメモリーなし

開発状況 ?%

サクラ大戦嘆願書

"SAKURA WARS" SPECIAL INTERVIEW

レッドカンパニー・インタビュー

伝えたかったものが伝わって嬉しいです！

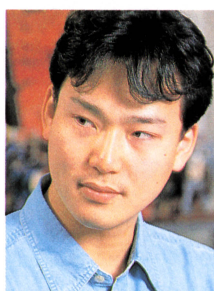
「ボクの熱意を聞いてくれ」Part 1

まず「熱意の嘆願書」を前にしての感想は？

──では、早速嘆願書を見てもらった感想を頂きたいんですが。
北條「感無量ですね！　まったく」
金子「あと、封書が多くて分厚いのがうれしい悲鳴です。それに、女性からのお便りが多かったのが嬉しいですね」
森田「いやーもう。すごいなー（笑）」
──こういう読者のためにも、今年の展開というのをお聞きしたいと思うんですが。
北條「なるべくみなさんのハガキを資料にさせていただいて、是非、みなさんの思ってる意見を反映できるようにしたいですね」
金子「これほどいただけるとうれしいですよね。特に封書が多いのはやっぱり内容がつまっているということですから。自分で『サクラ大戦2』は、こうしてほしいってプロット書いてくれた人までいますよ。『サクラ大戦』が発売されて設定もキャラクターも、みなさんの中に本当に生きてるんだって感じます。本当にうれしいですね」
北條「みんな本当にゲームをやり込んでくれてますね。おハガキを読んでいて、気になったところがあると慌てて自分たちの資料ひっくり返して、そうだこんなシーンもあったんだ！　っていうこともありました（笑）」
北條「それから、こういったハガキって、固有名詞を間違えちゃうことって結構ありますよね。でも、この人たちは間違っていないんですよ！」
金子「署名いただいたのもあるじゃないですか。クラスでとか。こういうのも嬉しいですね」
北條「あ、これこれ。〝『サクラ大戦2』出して下さい。早く絶対出しますって宣言して下さい！　もしも出なかったらと思うと、不安になります〟って」
金子「そう！　いくらでも待ちますから、『2』は出して下さいっていう意見はすごく多かった」
──とりあえず出すと言ってほしい、と。
北條「こういうおハガキが多いのは本当にうれしいかぎりです。こういったユーザーのみなさんの支持が続編を実現させる原動力になると思いますから」
金子「あと必ず同じ先生方で、同じスタッフでやっていただきたいってほとんどみんな書いてくれていますね」
北條「キャストが変わるとか、我々も含めて現場のスタッフが変わるということはしたくありません。『1』でいっしょに頑張った仲間とだから、またいい仕事ができると思います」
──月組とか、出てこない人たちに関する質問、いったい彼らはどこで何をやっているのかとか……。
金子「そうですね。それは、例えば今後、ラジオや設定資料集とかで明らかになっていくと思います」
北條「うん。あと、グッズ関係ほしいっていう人が大勢いますね。ご安心ください（笑）、春までにはかなり出ますよ。文房具から始まって、なんだろう？　オルゴールもありますし。フィギュアとかCDとか」
金子「私も欲しいですね（笑）」
──『花組通信』というのが出ますよね。レッドさんはどこまで関わってるんですか？
北條「監修です。セガさんブランドで発売ということなんで、うちの方でも全面的にバックアップすることにしました。で、これ、アフレコなどは全部取りおろしです。そこが大きな売りですね」
金子「そこは大きいですね。みんなが聞きたかった台詞がたくさん入ってますから。ナイショですけど（笑）」
北條「でもゲームではありません。金子や森田が監修した『サクラ大戦』のデータベースです。まあファンブックのデジタル版だと思っていただければ。その中に横山智佐さんのコンサートの『サクラ大戦』の映像とかも収録されてます」
金子「実は私も行ったんですよ、横山さんのコンサート。で、『サクラ』のコーナーは、ドキドキしながら見てたんですけど、なんとお客さんみんなが合唱してくれたんですよ、『檄！帝国華撃団』を！　何の打ち合わせもしていないのにですよ。すごかったなぁ」
北條「まだ音楽CDも出てない頃ですよ。ゲームが出てから1カ月も経ってないのにみんなよく歌えたなあと思いましたね」
金子「フルで歌えてましたね（笑）！　私



北條元彦氏
レッドカンパニー『サクラ大戦』プロデューサー



金子良馬氏
レッドカンパニー『サクラ大戦』原案・設定



森田直樹氏
レッドカンパニー『サクラ大戦』原案・設定

は観客の間にうずくまって泣きましたね(笑)。感激!」
——今だからいえる苦労話とかありますか?
金子「森田のほうから何かない?」
森田「誌面でいえるようなことは(一同笑)」
金子「でもあんまり苦労話というのはないんですよ。みんな楽しくやらせてもらってましたんで。作業が重いことは始終でしたけど、終わってみれば苦労が苦労じゃありませんでしたね」
北條「まぁ、広井自身が楽しく仕事をやろうっていう考え方なんで。セガさんもきっとそうだったと思うんですけど、楽しくできたんじゃないかな」
金子「広井の場合、枠をきちんとつくってくれますから、僕たちはその中ですごく暴れられるんですね。行き過ぎがあったら、ここがダメだ! って指摘してもらえますから。そこまでのものは一生懸命つくって采配を仰ぐわけですよ。今回もまた色々と勉強させてもらいました」

「とてもよみやすい嘆願書ありがとうございました(金子)」



『サクラ』の制作は楽しい仕事だった

——では読者へのメッセージを。
北條「嘆願書って私が言ったんですよね」
——ええ(笑)そうです。
北條「『なにか言いたいことがあったらどんどん言ってほしい。みなさんの声が私たちの力の源です』って声をかけて、これだけ反響があるってことはすごく嬉しい。できれば次が出るまでずっとこういうお便りを送り続けてほしいですね。特にお便りを見て、いろいろ伝えたかったものが伝わったというのが非常に嬉しいんです。やっぱりスタッフもそうですし、みんながみんな喜べるような内容だと思うんですよ。中にはここをもう少しどうにかしてほしいっていう、ご指摘もある。そういう声もどんどんほしいですね」
金子「頂いたものを見ると、プロットを書いてくれたり、自分で小説を書いてくれたり、みなさん『サクラ』世界で遊んでくれているのがよくわかるんです。それってほんと非常にいいことだと思うんです。これからも、みなさんにもっともっと『サクラ大戦』で楽しんでいただければいいなって思います。こんなにお便りを頂きましてありがとうございました」
森田「お疲れさまでしたとしか言いようがないです。ありがたいです。ハガキを読んでいると、みなさんいろんなことを考えてくれて、頭がいいなと思っちゃいますね。考えてる僕らはたいしたことないのに(笑)、申し訳ないって感じですよね(笑)。こういった人たちの中から早くプロが出てきて、『サクラ』より面白いのをつくってくれればいいなぁ(笑)。中には『しまった、これは僕も考えてたのに』とか。ほんとに刺激になります(笑)」
金子「一応これでいただいたおハガキは全部読みましたから。インタビューの最中もひたすら読み続けて(笑)。ほんとみなさん熱いですよね。年上の方とかも書いていただけるから新鮮でした」
北條「みなさん年齢が、結構高かったからね」
金子「若い人たちとはまた違った意見が聞けますからね」
森田「参考にさせて頂く意見も多々あるんで」
金子「(お便りが)本当に山になりましたね」
——まだまだペース落ちてないんですよ。
金子「ほんとにこういったユーザーのみなさんからの意見の出どころがあると、私らも嬉しいですよ」
北條「どうかな森田君! これだけのハガキを前にして?」
森田「なんかみんなお金持ちだなぁ〜って(笑)」
金子「意味がわかんないよ(笑)!」
森田「僕、ファンレターとか出したことない人間なんで、こういうことやってくれるとうれしいですねハガキ代とか大変でしょうねー(笑)」
金子「初めてって人、多いよ。『サクラ』だから書きましたって。……でも、これを見られたってことは大きいですよ」
北條「あ、そうだ。コレ読者さんへのプレゼントにいかがですか。カレンダーです」
——え!? ありがとうございます!
金子「新規のイラストも使われてますよ」
森田「ポスターもそうですけど、こういうふうにゲーム以外の世界に『サクラ大戦』がどんどん広がっていくっていうのは、本当にうれしいかぎりです」
北條「やはり、それを実現していくのはこういうお便りをくださるユーザーのみなさんの熱意なんですよね。広井もよく言うんですが、これが作品に命を吹き込んでくれる要だと思っています。だからこそ、こういうお便りの一枚一枚は本当に大切にしたいんです。とても一度には読みきれない量ですから、このお便りはしばらく預からせてください。広井にも見せておかないと私たちが怒られますから(笑)」

レッド、熱意に負けて(?)突然のカレンダープレゼント!

金子「なになに……さくらとスクルドが似ている、ってオイ(笑)! そーゆー問題じゃないって! 同じ先生が描いているんだから(一同爆笑)」
北條「コレなんかすごいこと書いてありますね。今度は超大作で4枚組だ! って?」
金子「E0ですか(笑)?」
北條「さすがにコンビニで売ってくださいってのはなかったけどね(一同笑)」
金子「たくさん伏線が張ってあるのは、『2』のためですか?って、答えられませんね(笑)! これはノーコメントですねぇ」
北條「これって北海道の主婦の方からきてるよ。ご主人が単身赴任なんだって。なになに……おにぎり片手に30時間。クリアするまで死にそうです、って(笑)。しかも『サクラ大戦』載ってる本全部買ったって! すごいなぁ、今までゲームしたことないって書いてありますね。ありがとうございます。でも、お体には気をつけてくださいね(笑)」
金子「初心者なのに30時間もゲームやってもらえるなんて……。書きましょう。森田と連名で」
——じゃあ今、このカレンダーをプレゼントする人、選んじゃいましょう。
金子「うーん、個人的にはこのゴム版を押したいな」
——じゃこのゴム版の……木村さんに決定ですね。
北條・金子・森田「おめでとう(パチパチパチ)!」

●音楽CD『帝撃歌謡全集』好評発売中!(¥3000)/シングルCD『檄! 帝国華撃団』(¥600)発売=BMGビクター
●ラジオ放送『有楽町帝撃通信局』 ニッポン放送(1242MHz)系で全国ネット毎週土曜21:30〜22:00に好評放送中! ※ネット局によっては放送日時が異なります。

サクラ大戦嘆願書

「ボクの熱意を聞いてくれ」Part 2

"SAKURA WARS" SPECIAL INTERVIEW

セガ『サクラ大戦』開発チームインタビュー



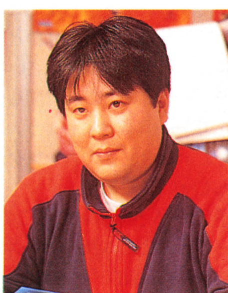
『サクラ大戦』はこの1作だけじゃない!!

細かいところにこだわった『サクラ』の制作秘話

——では担当と自己紹介をお願いします。
伊藤「企画など全体の進行をやっておりました伊藤です」
大原「戦闘パートの企画をやっておりました大原です。戦闘システムを構築しました」
田中「アドベンチャー部分の企画とミニゲームを企画しました田中です」
西野「戦闘シーンのユニット、合体攻撃、あとミニゲームのデザイン関係を担当しました西野です」
——月並みなんですが、それぞれの担当で苦労したところや"ここは見てほしいぞ！"というところをお願いします。
大原「もともと『サクラ大戦』というゲームはストーリー重視でしたので、その中にシミュレーションゲームというシステマチックなものをどうなじませるか、といったところに非常に気をつかいました」
田中「LIPS選択肢のネタを考えるのが大変でした。ネタさえできれば、書くのはそれほど大変じゃないんですが、ハマったときは何時間考えてもネタが出ない！」
西野「ビジュアル的なことでは、必殺攻撃あたりはいろいろ言われてますんで、気づかないところを。小さいキャラが……例えば、マリアの話で、逃げ遅れた子供が転んで起きあがるとか、あれって16ドットぐらいしかないんです。緻密に描かれた背景の上にあっても目立たなきゃいけないし、苦労しましたね」
——子供が転ぶの、すごくそれらしく見えますよね。
西野「あれにはちょっとこだわりました（笑）。仕様では"転ぶ子供を描いてください"ってことだったんですが、転ぶだけじゃ足りないよ、って。コケて、振り返って"ハッ！"って（笑）。あの"ハッ！"が、1ドット動かすと大きすぎるし、0.5ドット動かすためには……みたいな（笑）」
——話は変わるんですが、こちらでミニゲームをつくられたんですよね。
田中「そうです。最初にこういう内容でやりたいということをレッドさんのほうに提案して、実際中身はこちらでつくりました。あれも一応ゲームのかたちを取っているんですけど、どっちかというと、お話のイベントとして考えていたんです。マリアだったら、射撃ゲームとか。でもマリアはふだんクールなので、ミニゲームでは女の子らしい部分も見せられないだろうかという考えもあって。一緒にお料理して"ありがとうございました"とか言われると、銃を撃つよりも"マリアは料理ができるんだ"とか嬉しくなる。内容よりもその人の一面性を重視しました」
——ミニゲームに関連した会話とかもありますよね。すみれがプールで溺れたとか。
田中「そうですね、あの会話はずいぶんあとまで引っぱるんで。すみれはひと筋縄じゃいかないというのを、あの辺でちょっと出してね」
大原「ミニゲームがアドベンチャーに絡んでくるっていう意味でも、戦闘などと同じ。アドベンチャーの中に何か違う要素がひとつ入って、それが反映されて話の流れに戻ってゆく。考え方としては、戦闘もミニゲームもスタンス的には同じなんです」
——最も難しいと感じたのはさくらの"お掃除しちゃうぞ"なんですが。お便りにもありましたが、先がどこまであるのかわからない。1万900点ぐらいですよね？ あと、点数が変化しているのはなぜなんだという質問も多かったんですよ。
田中「あれは移動量だと思うんですが。横にジグザグ移動したりすると、高得点が取れるかも」

熱意の嘆願書、そして次回作はいったいどうなるのか……？

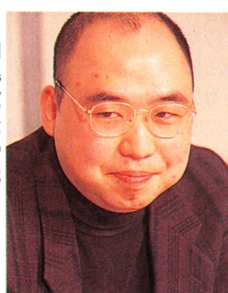
——さて、では問題の嘆願書です。セガさんにもお



伊藤知行氏
セガ『サクラ大戦』企画・進行



大原徹氏
セガ『サクラ大戦』SLG企画



田中俊太郎氏
セガ『サクラ大戦』ADV企画



西野歩氏
セガ『サクラ大戦』デザイン

●撮影／中村修介

便りがきてらっしゃるとは思うんですが。
伊藤「でも、ここまでの量は……」
大原「ありがたい意見が多いです。"よくない"っていうところも素直に言っていただけるので参考になる」
田中「『面白いです』ってのもありがたいんですが、率直に、この辺つまんなかったとか、ここはもっとこうしてほしいとか、最も聞きたいところですから」
——この嘆願書を見て、感想は？
伊藤「正直、ビックリしました。こんなにもお便りがくるなんて思ってなかったんで。つくってて反響があるっていうのはすごく嬉しいですからね」
大原「キャラクターが前面に出ているソフトなんで、シミュレーション部分とか、女性の方に楽しんでもらえないんじゃないかと不安に思ってたところがあるんです。でも、思ったより女性の方からの反響が多くて、こちらとしては嬉しいです」
田中「私はどのキャラもみんな好きになってほしいなーと思ってたんです。拝見したら、偏ることなくいろんなネタがあって。どのキャラも気に入っていただけてうれしいですね」



"転ぶ子供"にはこだわりました（笑）！

西野「女性からのお便りが多くてビックリです。男性ばかりかなと思ってたんで。あと、キャライラストの中で、これ（光武のイラスト）は嬉しいです」
——今年の『サクラ大戦』……何かあるのか、というのが知りたいと思うんですが（笑）？
伊藤「じりじりと鋭い質問が。ほんとにもう、返事に困ってしまう（笑）。先ほども話したように、みなさまのお便りをもとに、具体的にアクションをするような方向で考えていますので……。でも、本当に『サクラ大戦』は、1作だけってことはないと思いますよ。これだけお便りもいただけたし、絶対、内容にも反映させていきたいなって考えてます」
——では、読者の方々へメッセージをお願いします。
伊藤「とりあえず僕は紅蘭が好きなんで」
全員「ワハハハハ、なんの話ですか！　読者へのメッセージなんですよ（笑）！」
伊藤「いや、全国の紅蘭マニアにメッセージを贈ったつもりなんですけど（笑）」
大原「広井王子氏もおっしゃっていましたが、全国の大神さんに、本当にありがとうって言いたいです」
西野「もうまとめに入りましたね（笑）」
大原「すごい名言だと思ってるんですよ。これだけの反響をみなさんからもらって。できる限り、これを吸収していければ、と思います。チーム全員で読ませていただきますよ。非常にありがたいことです」
西野「……何かアイデアを出してもらうときに、もっと戦闘とかメカとか、武器とかを（笑）」
全員「要求するか（笑）!?」
西野「いや、ほんとにビックリしました。まだまだ、たくさん遊べるところがあると思いますので、ずっとやってほしいです。1日1回は花札やるとか。ミニゲームでも、ずっと遊んでいるのに気づいてないところ、まだあるかもしれないしね」
——例えばどんなところですか？
田中「アイリスのスロットでLRを連打すると着替え中の絵が見られるとか」
——え？　そんなのあるんですか!?
西野「着せ替え途中の絵が出て"キャー"と（笑）。これ、気づいてない人が多いんじゃないかな？」
——では最後に、こんなお便りだったら選んでしまうかもしれない、みたいなのってありますか？
西野「さっきの"出さねば斬る！"だっけ（笑）？　インパクトあるよね」
大原「でもそればっかりじゃなくて、たくさん書いてくださっている人もいるんで、そういう意味では公平に」
田中「うん、熱意が感じられればOK。率直な意見をいただいた方ですかね。みなさん書いてきてくださっているんで。純粋な意見をいただければ、って思います」



▲さくらの"お掃除しちゃうぞ"。終わりは1万点オーバー。この画面を目指して頑張ろう！　練習あるのみ!!


▲アイリスのスロットでLRを連打すると……こんなお遊びが隠されていたとは！　アイリスファン必見、か？

というわけでまだまだ嘆願書を募集しちゃいます！

セガ＆レッドの新春インタビューはいかがだったろうか？　みんなの熱い熱い嘆願書は現在両社で目を通されている最中だ。レッドカンパニーでのインタビューでは、突然のカレンダープレゼントなど、嬉しいハプニングもあったことだし、何が起こるかわからない。この企画はまだまだ続けていく。読んだスタッフが思わず感動してしまうような嘆願書をまだまだ募集するっ！　キミの意見が未来の『サクラ』をつくるかも!?

送り先はこちら

〒102　東京都千代田区五番町6－2
㈱ソニー・マガジンズ　ハイパーサターン編集部
「サクラ大戦嘆願書・ボクの熱意を聞いてくれ」係まで

攻略第2弾

天外魔境 第四の黙示録 ―Apocalypse Ⅳ

カリフォルニアからアリゾナまでの攻略ポイントを徹底チェック

広井王子氏突撃インタビュー

いよいよ発売直前となった待望の『天外魔境 第四の黙示録』。前々回の続きとして中盤の攻略ポイントを紹介する。広井氏へのインタビューも合わせて天外ワールドをジックリ楽しもう。

- ●RPG
- ●全年齢推奨
- ●ハドソン
- ●1月14日発売
- ●定価￥6,800
- ●バックアップメモリー129

開発状況 100%

攻略チャート

＜カリフォルニア編＞

1・レイク・タホでマントーを倒す
2・フィッシャー波止場で夢見から「都来への手紙」を預かる
4・チャイナタウンの映画館でミセス・フーを倒す
5・サシミマリンでアルカトラズ刑務所へ向かう
6・牢獄で「黄色い石鹸」を入手する
7・休憩時間に「黒いユリ」「タンポポ」「青トカゲの尾」を拾い「中華爆裂丸」をつくる
8・「牢屋のカギ」を入手
9・スキヤキタンクでヨセミテの山へ向かう
10・テンプラフライでロサンゼルスへ向かう
11・オーディションを受ける
12・処刑場で夢見の力が発動する
13・デスバレーでキングマントーを芸者ロボで倒す
14・ロン・テリーを倒す
15・エデンの火を解放

＜アリゾナ編＞

1・ラスベガスで都来と別れる
2・フェニックス村でDのイベントをこなす
3・酒場でエースが登場
4・トゥームストーンの入り口でブッチとアイクを倒す
5・酒場でリンダを助ける
6・マダム・アペティの城に行き密談を聞く
7・フェニックス村でチェリーと会い、OK牧場へ行く
8・デブレンジャーを倒す
9・マダム・アペティを倒す
10・神の火が落とされる
11・エデンの火を解放

シリーズ最高峰の天外魔境 興奮と感動は間違いなし

1997年の始まりを告げる『天外魔境 第四の黙示録』がついに発売される。お正月につきまとう数々の誘惑にかられながれも、天外魔境を購入するためにお金を残していた数多くのユーザー。その期待を裏切らないシリーズ最高峰の天外魔境を、いよいよ君の手でプレイできる日がやってきたのだ。

今回は実際のプレイの指針になるように、CD1枚目の後半で展開されるカリフォルニア編とアリゾナ編の攻略ポイントを最短で紹介する。これを読めば次の目的地に悩むなんてことはなく、スムーズに攻略が進んでいくだろう。もし前半のアラスカ編、モンタナ編で悩んだのなら、前々回の12月号を見れば君の悩みも1発で解けるはずだ。（本音をいってしまえば、これを読まずにできるだけ何も知らない状態で新鮮な感動を味わってほしい！ でも、やっぱり読んでほしいな……）

さらに広井王子氏へのインタビューも敢行したので一緒に楽しんでほしい。

超A級の魔物ハンターを目指してステップアップ!!

雷神の職業は魔物ハンターだが、スタート時では見習いでしかない。この魔物ハンターとしてのランクを、ゲーム内で上げることができるぞ。そのためには各地で暴れる魔物を倒し、数多くの戦利品を手に入れる。そしてハンターギルドで戦利品を換金すると……。



◀EXPの左にあるふたつのマークが魔物ハンターの勲章。全部で5つある。

ハンターギルドシステム


◀戦利品で加工すれば、強力な武器・防具が手に入る。


◀魔物退治の依頼。ランクが低いと依頼されないことも。

戦利品を換金せよ

▶集めた戦利品を換金。金額だけなら、加工したものを売却したほうがいいのだが……。


◀魔物は系統で5つに分かれる。ひとつ系統を一定以上換金すると。

パラメーターが一気にアップ!

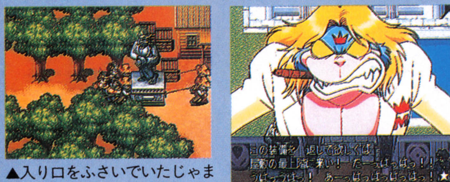

▶勲章を授かりランクがアップ。さらに能力も上昇!!

カリフォルニア編

映画の都ハリウッドで渦巻くロン・テリーの陰謀。雷神たちは夢見の危機を救うことができるのか？　夢見の隠された力とは!?

レイク・タホ　マントーUSA

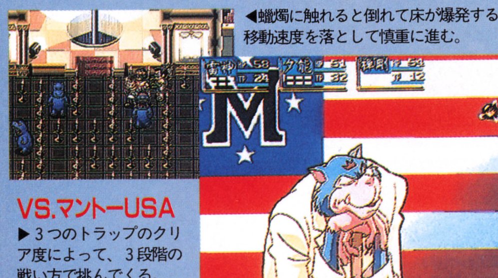
カリフォルニアへの列車が出ているレイク・タホ。ここでは映画出演で大成功したマントーUSAが登場する。配下のサルに列車の運行を止められているため、マントーUSAとの戦いは避けられない。まずは村長の家に行き、娘ジェシカの救出を依頼されよう。敵と戦いながら3つのトラップを抜ければ、いよいよマントーUSAとの戦いだ。



▲入り口をふさいでいたじゃまなマントーUSAの銅像を押す。



◀雷神の武器を奪う。早めに武器に持ち替えておく。



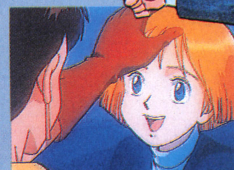
◀蠟燭に触れると倒れて床が爆発する。移動速度を落として慎重に進む。

VS.マントーUSA

▶3つのトラップのクリア度によって、3段階の戦い方で挑んでくる。

ユニオンスクエアー　幼なじみの夢見と再会する

ユニオンスクエアーのジパングタウンで雷神は暮らしていた。自分の家に戻ると、6年前に別れたままの幼なじみの夢見から電話が掛かってくる。フィッシャー波止場で再会する雷神と夢見。しかし何も知らない夢見から手紙を預かることで、夢見は過酷な運命の渦に巻き込まれてしまう……。カリフォルニアを渦巻く邪悪な気配。まずはチャイナタウンに向かえ。



▲可愛い少女に成長した夢見。雷神は子供扱いしてしまう……。



▲雷神が「都来への手紙」を預かると、ハリウッドの仕事場へと夢見は帰ってしまう。



フィルムの怨念

◀映画を見ている間に引き込まれたダンジョン。フィルムの上を進みながら戦う。

▼チャイナ・シアターでは都来の妻と名のるミセス・フーが雷神たちを迎えてくれる。





▲2体の怨霊と戦う。回復をしながら、1体ずつ集中攻撃だ。

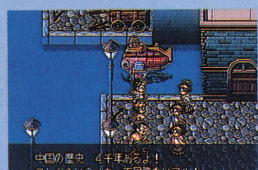


VS.ミセス・フー

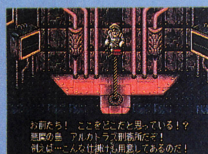
◀芸者の助けで脱出しようとすると、ミセス・フーとの戦いになる。

アルカトラズ刑務所　刑務所に捕まっていた都来

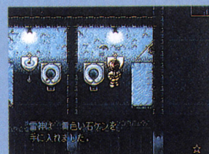
チャイナ・シアターを脱出すると、フィッシャー波止場からサシミマリンに乗ってアルカトラズ刑務所に向かうことになる。途中3本に道が分かれているが、左右の道にはネイティブアメリカンの村があるので、先に魔法の種をもらっておこう。刑務所では強力な防衛設備によって雷神たちも捕まってしまう。再会した都来と協力して刑務所を脱走だ！



▲フィッシャー波止場に隠されたサシミマリンで海底から刑務所に進む。



▲所長のダグラスに迫るが、罠にはまって捕まってしまう。

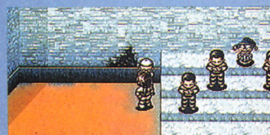


▲牢獄では洗面台に置かれた「黄色い石鹼」を入手する。



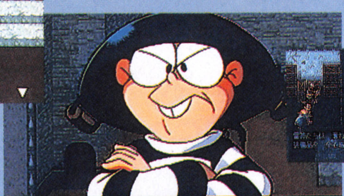
▲休憩時間に広場の地面に落ちているアイテムを拾う。

都来と脱走計画



▲「黄色い石鹼」「黒いユリ」「赤いタンポポ」「青トカゲの尾」で「中華爆裂丸」をつくる。

▶広場で「中華爆裂丸」を都来に渡せば脱走計画の開始。敵との戦いは極力避けて進め。



▲刑務所を脱走する前に、奪われていた装備品を取り戻しておく。

ヨセミテの山　ネイティブアメリカンの聖地

夢見に危機が迫ったことを知った雷神たちは、ヨセミテの山を越えるためにスキヤキタンクに搭乗する。目指すはハリウッド。しかし、行く手を塞ぐ岩を破壊しながら進み、無事に山を越えてあと1歩というところでひとつしかない橋を壊されてしまう……。空を飛ぶテンプラフライに乗った都来が追いついた。



◀中国の神秘。フィッシャー波止場の地下からスキヤキタンクが出陣だ。

▲スキヤキタンクの砲門はじゃまな岩や敵を爆破する。



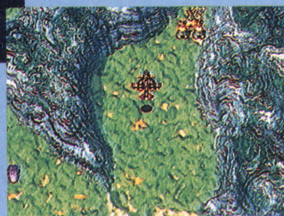
◀ネイティブアメリカンの村では数々の伝説が聞ける。





▲3体目のマシンはテンプラフライ。これで地・海・空とそろった……。

巨大な影は何者……!?



▲巨大な影が通り過ぎると唯一の橋が壊されてしまう。
▶でも大丈夫。空から進めば影響なし。敵とも接触しないので、ハリウッドに進む前に探索だ。

ロサンゼルス

夢見の怒りが頂点に達して秘められた力が発動

数々の名作を生み続けるハリウッド。その舞台裏には数々の悲劇が隠されていた……。雷神たちはまず子役のオーディションを受ける（もちろん禅剛は入り口でシャットアウト）。そしてオーディションを通過して最終選考へと進むのだが、毒ガスによって危機に陥ってしまう。禅剛の機転で脱出した雷神たち。ビルの横に進むとすべての張本人であるロン・テリーとキャサリンの会話を聞くことができる。

夢見の無実を知りながらも、公開処刑を行おうとするロン・テリー。雷神たちは夢見を救出するため、ロン・テリーを追って公開処刑場へと進む。しかし磔にされた夢見を目の前にしながら、待ち伏せされた敵に包囲されて雷神たちは身動きができない。悠々と自らの非道な行いを自慢するロン・テリー。夢見の怒りが頂点に達したとき、夢見の真の力が目覚める！



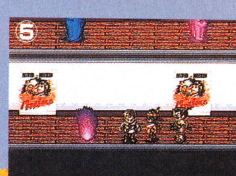
◀子供たちを品定めするロン・テリー。子役の選別だけが目的とは思えないが。



◀最終選考の会場に毒ガスが……。神の子以外はすべて不要な存在なのか!!



◀ビルの横に進むと窓ガラス越しにロン・テリーの陰謀が聞ける。



◀映画館のロビーのようなダンジョン。狭いだけに敵を避けづらい。



▲張本人のロン・テリーに迫る雷神。しかし手下の魔物と戦っている間に逃げられてしまう。



夢見が処刑……

『女スパイ夢見！　ついに逮捕！
公開処刑　決定！』



◀ハリウッドタイクーンのロン・テリーは、その地位を利用して数多くの子供の命を奪っていた。



◀怒りが夢見の眠れる力を目覚めさせる。新たに夢見を仲間に加え、ロン・テリーを追いかけるぞ。

デスバレー

ロン・テリーが放つ最終兵器との熾烈な戦い

逃走したロン・テリーを追って、デスバレーに到着した雷神たち。そこには追い詰められたはずのロン・テリーがカメラを構えて不敵に待ち受けていた。ロン・テリーの合図と共に岩の中から出現したキングマントー。そのあまりの巨大さに雷神たちも打つ手がないように見えたが、援護にきた都来がサシミマリン、スキヤキタンク、テンプラフライを呼び出すと、3つの機体が合体して芸者ロボが登場する。さらに芸者ロボに乗り込んだ雷神たちはキングマントーと格闘で戦うことに。

芸者ロボを破壊されながらもキングマントーを撃退した雷神たち。ロン・テリーも逃げようとせず、ついに戦いへと移行する。Mr.アシモト、刑務所の所長ダグラス、謎のピエロなど……、千の顔を持つと言われるロン・テリーは、やはり暗黒教団の審判の十二使徒のひとりだったのだ。

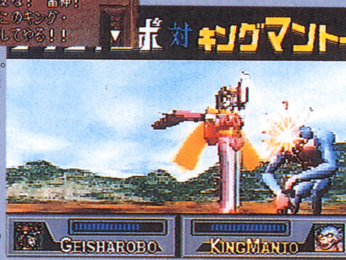
ロン・テリーを倒すと、夢見は頭を抱えて兄のサムが暗黒教団に捕まったことを白日夢で知る。デスバレーのエデンの火を解放して、新たな奥義を覚えた雷神。キングマントーが出現した山の間からアリゾナを目指して進むことになる。



▲巨大なキングマントー。これがロン・テリー自慢の最終兵器だった。



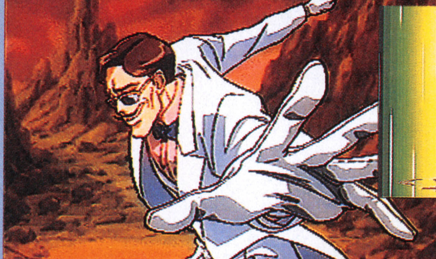
◀中国4000年の科学力を結集した、芸者ロボを操縦せよ。



芸者ロボ VS キングマントー

▶ワルツは強力だが、その後にピヨってしまうので多用は危険すぎる。



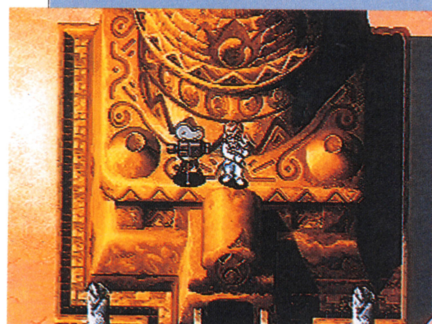


VS.ロン・テリー

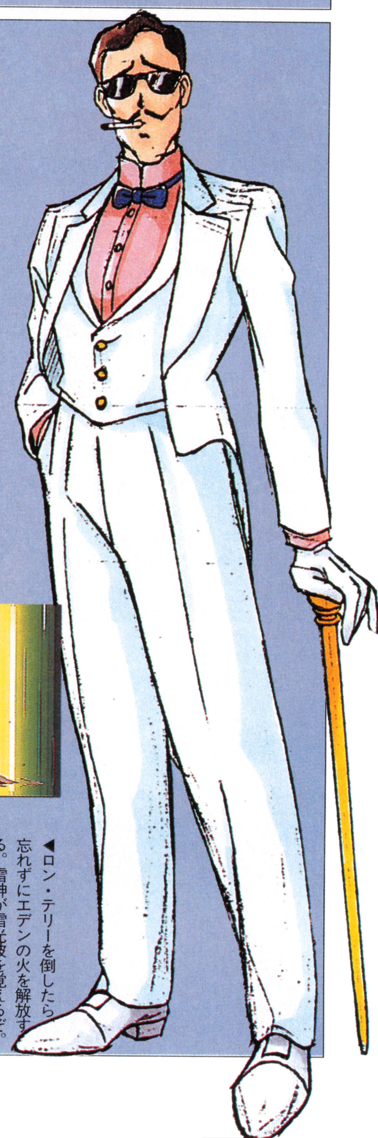
▲ロン・テリーの攻撃力は高く、一撃でかなりのダメージを受けてしまう。特に夢見は最大HPが低いので注意する。油断せずにこまめに回復することがポイントだ。



◀ロン・テリーを倒したら忘れずにエデンの火を解放する。雷神が雷光波を覚えるぞ。



◀上からカメラを構えるロン・テリー。何を撮影しようと企んでいるのだろうか……。



アリゾナ編

太った体型がもてはやされる異常な地域のアリゾナ。マダム・アペティが企む恐怖の計画を雷神たちは阻止できるのだろうか？

ラスベガス　都来との別れ

アリゾナへの道中、寂れた町ラスベガスに雷神たちは到着する。この町を見て商魂逞しく閃いた都来は、ネオン輝く街に復興させようと持ち掛けてくる。必ず100ドル以上のお金を用意しておこう。スポンサーになったら、あとは都来にまかせて待つだけ。そのまま冒険を続けるのだ。

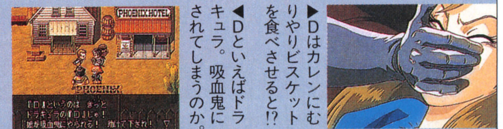


▲実現不可能とも思える夢物語に挑戦しよう。

◀町を過ぎると険しいグランドキャニオンを進んでいく。

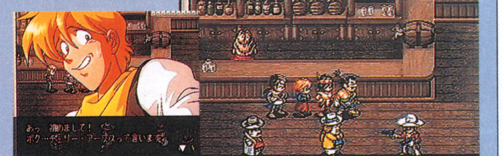
フェニックス村　最後の切り札エースが颯爽と登場する

まずフェニックス村を訪れる。村に入ると慌てたおじいさんが、Dの予告状を持って相談を持ち掛けてくるが、予告の時間は夜なので、時間を潰すために酒場へ行こう。保安官のチェリー・アープスと凄腕のガンマンのエースが登場。エースはトゥームストーンをぎゅうじるクリントン一家のふたりを追い払うが、仕返しを恐れたチェリー・アープスは様子を見てほしいと独り言を呟いている。夜になったらおじいさんの家でDの正体を確かめる。



◀Dといえばドラキュラ。吸血鬼にされてしまうのか。

▶Dはカレンにむりやりビスケットを食べさせると!?



▲弱腰のチェリーがトイレに隠れると、エースが登場して悪漢を撃退する。

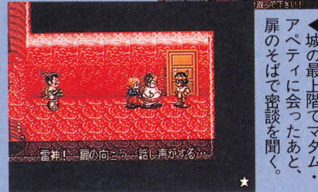
トゥームストーン　酒場からリンダを助ける

入り口には体重計が置かれており、100kg以下の人は入れないようになっている。さらにフェニックス村で追い払ったクリントン一家のブッチとアイクが見張っている。ふたりは雷神たちに戦いを挑んでくるので、撃退すれば無理なく中に入れるようになる。しかし、トゥームストーン内の建物は体重に反応する自動ドアが使われているものが多いため、雷神たちには入ることができない。自動ドアのない酒場でリンダを助け、体重が重くなる「スモウスーツ」を手に入れよう。これでマダム・アペティの城にも入れるようになる。



◀長男のブッチと次男のアイクとの戦いに勝て。

▶リンダを助けてアイテムを入手したら装備。



◀城の最上階でマダム・アペティに会ったあと、扉のそばで密談を聞く。

OK牧場　オペレーション・キル

密談の内容はチェリーを痛めつけてエースと雷神たちをおびき出そうというもの。すぐにフェニックス村の保安官事務所に戻り相談するが、そこにクリントン一家の末っ子ビリーが現われ、OK牧場での決闘を申し込んでくる。また牧場の枯れ草に触れると爆発してダメージを受けると忠告するが……。

雷神たちとチェリーはトゥームストーンの横から行けるOK牧場へと向かう。途中チェリーが逃げ出して代わりに切り札エースが仲間になる。決闘の場に無事到着するためにも、枯れ草の間を慎重に進むことが重要だ。



▶再びエースが登場。NPCとして活躍する。

◀敵を避けようとせずに枯れ草に注意!!



▶デブレンジャーに変身した3人とのバトル。確実に1体ずつ倒せ。

アペティの城　人間を肥満化させて缶詰として食料化する

デブレンジャーとの戦闘後、逃げ出したビリーを追い掛けてアペティの城を進んでいく。そこで見たのは巨大な缶詰工場。ビリーもアペティの行動に疑問を持ち、真相を聞くためにアペティのもとへと急ぐことになる。アペティが語る恐怖の計画。それはアリゾナの住民を肥満化させ、缶詰として食料化するというものだった。雷神たちは怒りを新たにしてアペティと戦う。そして、アペティを倒したときに明かされるエースの正体。さらにトゥームストーンはドクロ計画で消滅してしまうが……。



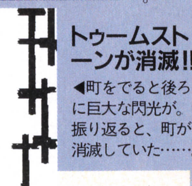
◀城の中の缶詰工場を見たとき、ビリーに疑惑が生じる。今まで自分がしてきた行動はなんだったのだろう。



▲突然歌い出すマダム・アペティ。その歌詞から衝撃の事実が判明。

▶毒に犯したり、マヒにさせようとするので、すぐに回復させよう。



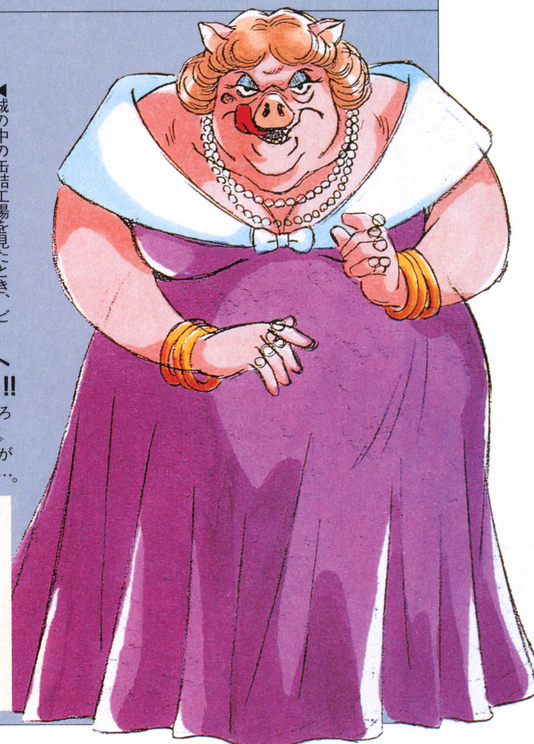


トゥームストーンが消滅!!

◀町をでると後ろに巨大な閃光が。振り返ると、町が消滅していた……。

エデンを解放!!

▶ここにもエデンがある。解放すれば雷神が霊光波を覚えられるぞ。



The President of RED COMPANY Special INTERVIEW

天外シリーズを尋ねるのなら、やはり広井王子氏にうかがうのがベストの選択だ。すでに第五の黙示録の構想も着々と進んでいるようだが、今回は第四の黙示録を切り口に、発想の原点とREDの将来を語ってもらった。

■東洋の思想に21世紀の鍵がある

――第四の黙示録をお考えになったキッカケは？

「大航海時代以降に移民した東洋人をテーマに、東洋と西洋の軋み合いを提示できないだろうかというのが原点です。時代の流れでみると、最初は西洋が東洋に憧れて文化をまるごと輸入していた。それが過ぎると、今度は東洋が西洋に憧れる番で、自分たちの文化を全部だめにするという代償を払いながら西洋化を進めた。それが加速化した20世紀でついに行き詰まったのではないかと。そのへんが自分の中で引っ掛かっていて、一回東洋と西洋でぶつけたところからやるしかないよね、みたいな」

――いわゆる精神と物理みたいなことですか。

「そう、いちばん大きな違いはね、神の意識だと思うんです。西洋の人は絶対唯一神を信じて、それがために、人間は生まれながらにして罪をしょっているという。原罪という意識があるような気がするんです。それが東洋にはないと思うんですよ」

――いわゆる日本は八百万の神ですからね。

「どっちかっていうと、まだまだ東洋ってアニミズムに近いようなところがあって、自然界の中に神が住んでいるという意識をどっかに持っていると思うんです。それが、実は21世紀の鍵なんじゃないかと。で、日本の宮大工の考え方で、千年の家を建てるなら千年の木で建てなきゃいけない。ということは木を千年育てる必要がある。その千年の木を大事にするんだという意識こそが、実は千年の王国をつくることになるんじゃないかと。素晴らしい考えだと思います。匠の考え方っていうのかもしれないけど、これに21世紀を解く鍵があるような気がしてならない。そういうようなことを入れながら、まあエンタテインメントやりましょうということで」

――面白さを追及しながらも根本にあるテーマ。これが天外の魅力でもあるわけですからねえ。

「始めるときには、スタッフと何カ月も今みたいな話をしてるんです。その中で方向性を決める。僕は独裁主義的な見られ方をしてるかもしれないけど、それは大きな間違いです。みんな役割があって動いてる、僕は目的地を示してそこに座ってる役。そこまでに至る道っていうのは、割とみんなでクリエイティブに考えてるんです。全員オペレーターになっちゃいけないって考えている。だれでも、なんでも、意見はちゃんと言いなさいと。ただ、すんでしまったことを言うのはずるいから止めなさいと」

――天外は広井さん個人の作品みたいなイメージがありますが……。

「そうじゃありません。初めは、僕の想いや夢のようなものをみんなに伝えていく。その中からみんなで考えていく。仮に僕が全部決定して命令するだけだったら、みんなオペレーターになってしまう。それでは面白くないと思うんです。ゲームがこれだけ巨大になると、末端に繋がる責任者それぞれに伝えていくのが大事になる。責任者が自分でこのゲームをつくってるんだという意識を抱かない限り、みんなばらばらな方向へ行って目的地に向かえなくなってしまいますから」

――単なる事務作業ではだめだと。

「そうですね。80人会議や80人合宿をやったことがあるんだけど、宴会場で『今からストーリーを話す。ひと晩かかるがよろしいか』で、話していくんですよ。みんなの頭の中に一回入れてもらって、ここで意見があったら言ってくれと。いろんな意見が出てくるんですよね。そうすると、全然考え方が変わってきちゃう」

――今回は、独特のダンジョンが多いですよね。

「今回は竹部さんが踏ん張ってくれたんです。できなかったらいいですよ、って言うと『いや、今回はやります』って言ってくれて。例えばフィルムダンジョンなんだけど、あれは、はじめはできないって言われたんです。メビウスの輪みたいなことをやりたいって言ったら『あー、できないできない』って。でも、結構スタッフが頑張ってくれました」

――第四の黙示録の開発で、イベント部分では監修の立場を貫いたとうかがいましたが。

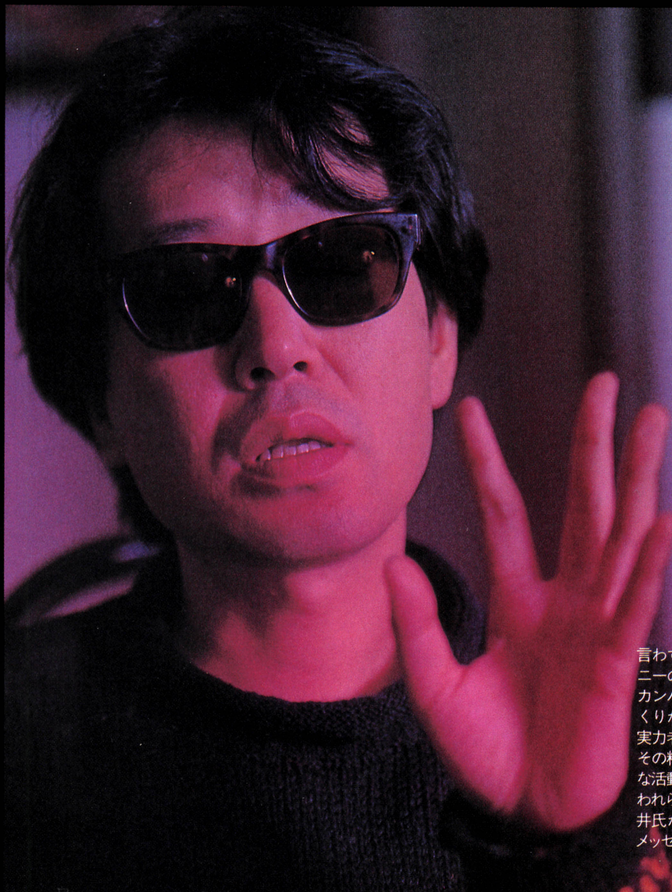
「演出というのは、アイデア3割で、あとの7割はプログラマーさんによるところが大きいんですよ。その3割のアイデアでね、プログラマーさんの7割の能力を引き出す。あとは映像的な演出があるんで、それについては、竹部さんと企画スタッフの方とね、こんなふうにしたら面白いんじゃないか、こんな見せ方もあるんじゃないかと話し合いました」

――天外はアニメが魅力ですからね。

「今回はサターンだから、まだどこも実現していないフル画面ムービーを実現したいと、最初からプランにありました。うまくいってほっとしています」

――夢見との再会のシーン、いいですねえ。

「RPGといいながら、映画とかアニメーションの中



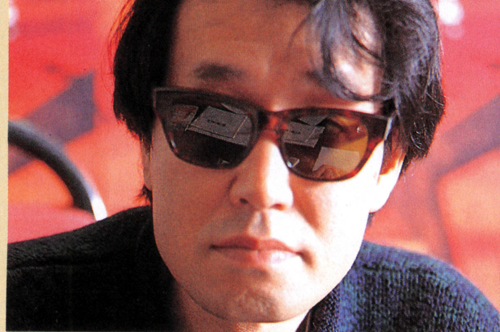
言わずと知れたレッドカンパニーの総帥。ちなみにレッドカンパニーはキャラクターづくりから小説までを手掛ける実力者ぞろいのマルチ集団。その精鋭たちを率いて、多彩な活動を行なっているのが、われらが広井王子氏である。広井氏が語る言葉には、数々のメッセージが込められている。

広井

撮影●高村達

に自分が溶け込める、それが天外のねらいなんです」
——バトルもアニメーションですよね。
「アニメーションバトルは、スタッフが大変だったと思う。全部ですごい枚数になっちゃったんです」
——出現する敵すべてですからね。
「そうなんです。敵がすべて動いてる。ただ発表しても、みんな信じてくれないと思いますけど。『まさかあー、ボスキャラだけでしょ』とかね」
——みごとに動いてました。ご満足ですか？
「うーん、あれ以上やると、スタッフ死ぬな（笑）」
——天外魔境というと基本は笑いなんですけど、どうもその奥には泣きがあるように感じるのですが。
「スラップスティックも嫌いじゃないんだけど、それだけじゃつまんない。おかし悲しいみたいなところが人間として豊かな笑いだと思っています。笑ってしまった自分が悲しいみたいなところが……」
——ジパング庭園は笑えますが、何か引っ掛かって。
「あれは日本人が見るとおかしいと笑える。けれども、アメリカ人が日本の普通のうちに入ると、ものすごい違和感を感じるらしいんです。6畳1間にハイテク機械を山ほどつめこんで、当たり前の国ですからね。それだけじゃなく、世界の資産の浪費国家だから。世界の当たり前から見れば全然、違う。しかも、違うってことにすら気がつかない。それが悪いって言ってるんじゃなくて、違うんだということをもう少し日本が分からないといけないでしょうね」
——天外は奥が深いですね。すると敵のボスを人間という形で表現したのは？
「それはもう、西洋と東洋でやる、と決めた時点で、敵側が人間の原罪を突いてくるという、そこへ持っていきたかったんで。それには人間型の方がと……」
——いわゆる、自分との戦いですか？
「そうですね。子供がやるには理不尽なことをいってるやつらでいいと思うんだけど、大人がやると自分の中に突き刺さってくる部分もあるかもしれない」
——一歩間違うと、敵に感情移入してしまうような。
「敵に利がある。……みんなで困っちゃったよね。書いた自分が困っちゃって、これ NO って言えねーよ、俺たちよ、って。困ったなあと（笑）」

王子







■第五・第六の黙示録をつくる

――でもそこは、NOと言わなきゃいけない。

「僕はね、人間が神の国で裏切りをしたというけれど、ホント？ っていうのがあるんですよ。あれは、本当に神との約束を破ったのかね、っていう。神ってそんなに心が狭いんだろうか。まるで破らせるようにそこに物を置いといて、それで『あっ、破った！』。これは、神の仕業ではないんじゃないか、って僕は思ったんです。それを原罪だと言い続けるんだったら、それはあまりにもひどいって。神が自分に似せて人間をつくったのなら、原罪も神の中にあるはずだ。東洋やギリシアの神は、非常に人間的ですよね。憎しみのドロドロしたとこもあるし、人間に子供生ませちゃったりするのもいる。全く人間のような神々というのが、私たちが持ってる神々なんだと思う。結構考え直す必要があるんじゃないかなあと思って、このテーマを選んだわけです」

――天外は、キャラクターが魅力的ですね。例えば今回は、禅剛がいいなと僕は思うんですが。

「僕がやりたいのは、キャラクターを作ること。そのキャラクターが生きるために、世界を作る。それを表現するのに、小説がいいかアニメがいいか、ゲームがいいかなんです。ゲームの場合にはゲームにのるエッセンスだけを取り出すっていうやり方。ゲーム業界の中では僕は異端だと思います。でも、天外シリーズがここまで人気なのは、へんなのも一人ぐらいいたほうがいい。でないとゲーム業界の懐が広くならない。みんな同じになっちゃうってことなんでしょうね」

――一番思い入れのあるキャラクターは誰ですか。

「僕は禅剛でしょうね。始めから声優の中嶋さんに決めてたんです。彼の舞台を見て、『ああ、彼にしよう』と。つくったキャラクターなんです」

――声優はどのように決めるのですか？

「キャスティングは、思いついたところからやっていきます。絵ができてから考えることもあるし、話ができてから考えることもある。でも、キャスティングを任せてくれないと仕事はやらないですね」

――収録のときには立ち会うんですよね。

「もちろん立ち会います。僕なり（今回はシナリオの）長山君なりが行かない限り絶対できないと思います」

――声優さんに演技指導をされるんですか？

「演技指導はしていません。例えば同じさよならでも、これは3日後に会うさよならくださいと。ただ、状況を適確に説明して、お願いしています。」

――第2部・第3部へと続いていくのですか？

「黙示録シリーズというのは考えています。第五の黙示録という構想があって、すでに長山君にはお話してあるんだけど（笑）」

――開発中に広井さんに言われて『せめてこれが終わってからにしてください』と言ったとか。

「ええ。仕事が始まって、中盤ぐらいになると僕の仕事は割と楽になるんですよ。あとはもう最後の出番だけ。で、ここまでできたね、っていうところまで来ると、次を考え出してしまうんですよね。まだみんながやってる最中に『ねえねえ、第五の黙示録なんだけどね』『ちょっと待ってくれよー』って、みんな目が点になったもんね、あのときは（笑）」

――ちなみに、広井さんの中ではどのへんを舞台に。

「東南アジアを舞台にしようかなと」

――いつごろお出しになりたいですか？

「まあ、この第四の黙示録が売れればやらせてもらえるでしょう。売れなければ『何いってんの、おまえ』だし」

――ずばり広井さんにとって天外魔境とは。

「ライフワークですよね。ハドソンさんが許してくれる限り、天外魔境をつくり続けると思います」

――ファンに何かメッセージをいただけますか？

「新シリーズなので、先入観を持たずに楽しんでください。難しいことは言ってない冒険活劇ですよ」

■自分らしさが大切

――さて、広井さん個人とREDについておうかがいしたいのですが、広井さんの発想の原点とは？

「そりゃあ、人生遊び倒したからですね。本当はずっとお客でいたかったんです。つくる側なんかにはまわらず、目をつけたモノや役者さんをずーっと見続けて、ああ良くなったねえ、なんて言ういい旦那になりたかった」

――発想を飛躍させる方法ってあるのですか。

「うん……、子供のまんま」

――子供ですか？

「子供のままの感動やワクワクする気分を持ち続けること。42年間ずっと素直に感動するのって大変なんだよね。いまだに大変。でも、感動が止まったとたんに発想が貧弱になってしまう。楽しいことを楽しいと思うこと。会社側はそういう発想を求めてるのに、実のところはそういうことやると怒ってしまう人もいますね。おもしろければなんでもアリです。ルールないもん、僕（笑）。ルールはその都度、僕がつくる。だから『今日は泥遊びだ』って言ったら、天外チームは泥遊びがルール。だから、天外チームって何やってんだ、って言われる。でも、僕一人だけワクワクしてもだめなんです。チームみんながなんかワクワク感ていうか、そういうのを持ったときに、何か生まれてくるんですよね。そのワクワク感こそ、ゲームに封じ込めたい。ユーザーの人がスイッチを入れると、僕がわーっと出てきて、面白いんだよこれ、一緒に楽しもうよ、みたいにできたらいいんだけどなあと思っています」

――そういう無邪気さが、クリエイターには必要なんですね。

「でも、仕事してると、疲れちゃうでしょ。翌朝起きたときは、昨日のことは忘れる。持ち越したってしかたないから。それより、今日どんな面白いことがあるかわかんない。そう思う。朝、自分が好きなCDかけたりとか、今日の気分をハッピーにするために洋服選んで。今日の洋服、赤！ なんてね（笑）」

――なかなか、苦労してるんですね。

「だって42になると、ふと思いますよね。公園いって砂場見たときに、ぱっと砂いじれるかどうか。おもちゃ取るときに、ちゃんとしゃがんで取れるかどうか……それができなくなったとき、仕事辞めます。でもまだ誰よりも早く腰を下ろしますよ、僕は」

――なかなかそれは、普通の人にはマネできない部分なのかもしれませんが。

「僕の中で、ほんとにウルトラマンもマックも同じ

謎の天外シリーズ原作者P.H.チャダとは？



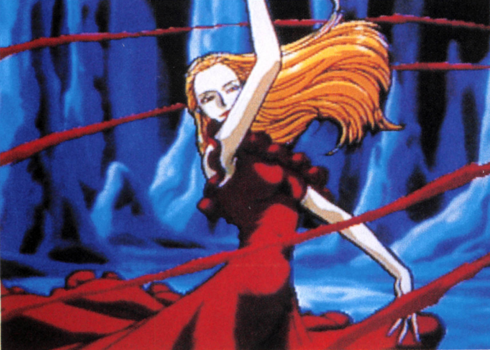
元スミソニアン博物館の東洋研究室第3主事。日本の文化をこよなく愛し、独特の世界観で日本を表現する。そのさまは、まさにファンタジーワールドの世界となっている。

――P.H.チャダについて説明していただけますか。

「彼ほど日本を誤解している文化人類学者はいないでしょうね（笑）。でも、その独特の日本観をおもしろがれる日本人が大勢いたらいいなあと思って、彼の原作をゲームにしてみたいと考えたのです」

――原作のどこに魅力を感じたのですか？

「今、日本はアイデンティティもないし、ナショナリズムもない。そういう面からいうと、世界の孤児になりつつあると思うのです。僕自身あまり日本のことがわからなかったし、それが逆に外国から見たチャダのヘンテコな日本を読んで、あらためて日本人として目覚めちゃいました（笑）。こういうのって誤解しちゃうよね、とか。すると自分たちがアメリカ人とか、異邦人になったつもりでフィルターをかければ、逆に日本が見えるんじゃないかと思ったんです。でも彼がそこまで考えていたかどうか（笑）」







なんですよ。これ、どっちが、っていうことは全然ないんですよね。値段の違いで優劣もないんですよ。僕の価値感です。その中にゲームもあるし、お芝居もある。僕は、つくる側にもタッチできて凄く幸せな人生だと思ってます。自分で望んだことでもあるけれど、他人に見つけてもらったことのほうが大きいんですよね。だから、毎日ウキウキ・ワクワクの気分をどうやって自分の体の中から出して、人に発見してもらうかなんですよ。もし秘訣があるとするならば、自分らしくしてることだと思います」

――サクラ大戦をミュージカルにしたらどうですか？

「そうですね。舞台はぜひやりたいですね」

――やはり、生の部分を大事にしたいからですか？

「若い人たちが舞台を見ないのは、つくり手が文化という権威のヨロイをつけてしまったからでしょうね。昔流行った芝居だって歌舞伎だって、その時代の今という時間にフィットしていた芸能という俗っぽい楽しいものだったと思います。それは時代の写し絵だったはずです。今はゲームがそうかもしれないけど。子供のころからいろいろ見てきた僕としては、僕の見たい舞台をつくってみたいですね」

――じゃあもし舞台なら、広井さんなりの仕掛けを。

「そうですね、いろいろ考えてみたいです。音楽にももっとこだわった、華やかなサクラの舞台というのを夢に見ます」

――では、本当に最後に。レッドカンパニーの97年はこうなるというメッセージを

「……会社のことはよくわかんないですけど（笑）。うちの連中は、みんな自分で会社をつくれる人間だと思うんですよ。でも、ひとりでいると『ねえねえ、これ面白いよね』『そうだね』っていえないじゃないですか？　将来目指してるのは、養老院ですから。普通の養老院に入ると、つらいですよー。みんなゴルフとか、子供の話ですから。ウルトラマンっていったときに、のってきてくれる養老院じゃない限り、僕らは入れませんよ。僕ら、普通の日常生活送ってないんで、特殊な世界にいる人間なんで、そんな人だけが集まる養老院を目指してるだけなんです」

――あの、それができたら僕にもぜひひと声……。

「僕が社長をやってるのはただ、パワーがあるからだけで、僕以上のパワーがある人間がいればすぐタッチ交替をします。そういう会社なんです。だから会議も、信長の評定会議に近いですよ。いろんなとこから意見が出てきて、僕は黙って聞いてる。まとめ役が、こんなところで、殿、採決を、評定を、って言われて、これだな、とか」

――逆にいうと、その評定会議にならないと、会社の状況がわからない？

「何やってるかさっぱりわかんないんですよ。僕は天外やってるし、ほかの人が何やってるか全然わかんない。たまに隣の机を、覗きますけどね」

――具体的には、どうでしょうか？

「そうですねえ、レッドカンパニーの97年というのはさらに勝手に好きなことをやっていくでしょうね」

――さらに、勝手に。なるほど。そういう奇想天外な部分を楽しみにしてほしいということで。

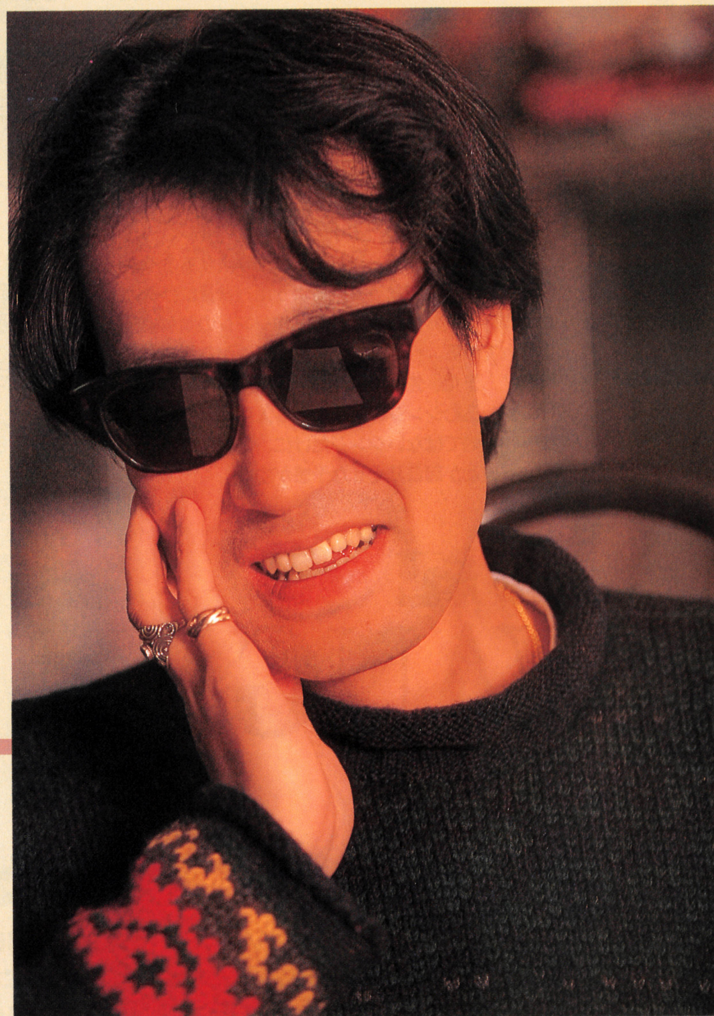
「僕はレッドカンパニーにも期待をもってます。若い人たちがどういうキャラクターをつくってくれるだろうかと楽しみにしてますね。キャラクターのつくり方は教えてるわけだから。僕の作り方を見て、それを自分なりに消化して、どうオリジナルをつくるか。そして、自分でつくったものに感動できて、それを他の人に伝えられれば、作品として世の中に出せると思います」

――常にチェックが必要ですね。

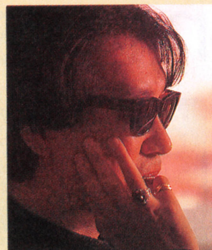
「レッドは何を起こすかわかんないですからね。それぞれの人が会社をつくっているんです。さて、何が飛び出しますかね（笑）」

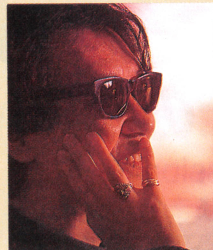
――どうもありがとうございます。

ワクワク気分を自分の体から出して発見してもらう

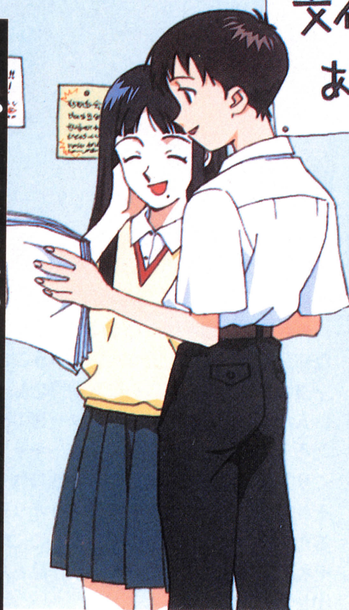








エヴァ続報！画面写真多数掲載!!



壁に貼ってある文字に注目。もうすぐ文化発表会があるらしい。そうなれば、この会話はその打ち合わせにほかならないだろう。シンジたちが何をやるのかはまだわからないが、非常に楽しみだ。



▲エヴァのファンならこれがどこに使用されているセル画かおわかりだろう。実際のソフトにこのシーンが使われる保障はない。ただし、プラグスーツ姿のアスカということは、戦闘中にもイベントが起きる可能性があるということだろう。

ついにアドベンチャーパートの画面写真を入手!

映画の公開で盛り上がりを見せるエヴァンゲリオン。今回は、前号でお見せすることのできなかったアドベンチャーパートの画面写真と使徒のグラフィックを公開しよう。まずは使徒だが、これは表記してあるようにまだ幼体。この後にさなぎの状態があり、最終的には成体に成長するということだ。物語の変化がウリの『2nd Impression』、きっとさなぎの状態で倒す、幼体の段階で倒す、成体と壮絶なバトルを繰り広げる……などといった様々な展開が用意されているのだろう。

さて、アドベンチャーパートは前作よりもすっきりしたデザインになっているようだ。背景には砕けたガラスに映り込むようにレイやシンジの顔が映し出されている。今回の物語と何か関係があるのだろうか？　また、先月号で紹介した山岸マユミと親しげに話し込むシンジのイラストも入手。ふだん、あまり積極的ではないシンジだけに、これは珍しい。何やら波乱が起こりそうな予感がする。



使徒【幼体】

◀これが今回の使徒（幼体）。各部は互い違いに回転しており、コアは中心部に浮遊しているという……。果たしてコイツがどんな攻撃を仕掛けてくるのか。また、成体になったらどんな形になるのか、といった細かいことは残念ながらまだ不明だ。



▶何やらソフトフォーカスのかかっている画面写真だ。エヴァに乗ることで数々の不思議なイメージを見たシンジ。これもそういったイメージのひとつなのかもしれない。

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

ポリゴン導入 エヴァはどんな進化を遂げたのか!?

続々と公開される『新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression』のゲーム画面。だが、肝心のゲーム内容はまだ闇に閉ざされたままだ。今回は新着の画面写真をもとに、そのゲーム内容を想像してみることにしよう。

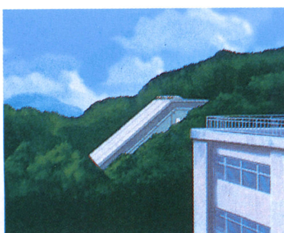
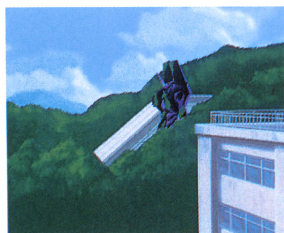
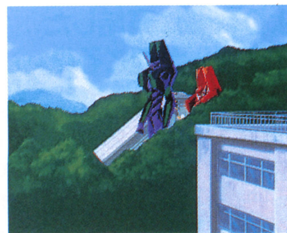
- アドベンチャー
- 全年齢推奨
- セガ
- '97年春発売予定
- 価格未定
- バックアップメモリー未定

開発状況 ？%

エヴァンゲリオン各機起動！　ポリゴンエヴァを一挙公開!!

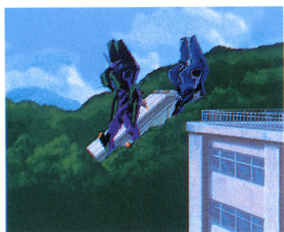
2Dのアニメセルと3Dのポリゴンを見事に融合させた

まずは画面写真を見てほしい。パッと見、違和感はない。だが、実はエヴァは3Dポリゴン、背景はアニメで使用される背景、つまり2Dなのだ。どうだろう、なかなかのできではないだろうか。この画面でエヴァや前ページで紹介した使徒がバトルを繰り広げることになるのだ。もちろんアドベンチャーパートは完全なセルアニメーション。エヴァや使徒が登場するシーンのみ、この手法〜“ブック”といぅアニメーションの手法のひとつだ〜使用している。また、ポリゴンで作成されたエヴァには『NiGHTS』や『ファイティングバイパーズ（SS版）』などにも使用されている“グーローシェーディング（ポリゴンの物体をなめらかに見せる技術）”や、“光源処理（光と影でポリゴンに立体感を持たせる技術）”を導入。これこそが2Dアニメとの融合による違和感をなくすテクニックなのだ。この技術により、アニメセルのアドベンチャーパートからすんなりとエヴァを見せることができる。もちろん、このまま戦闘に突入することも可能だろう。

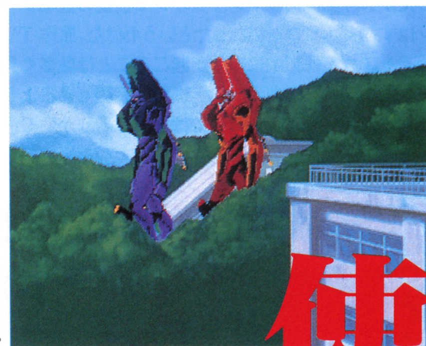
▲山の中腹から発進するエヴァ初号機と弐号機。ここは原作第六話でトウジとケンスケが見送った発進場所だろう。

エヴァンゲリオン発進シーン



▶手前に第壱中学校を見ながら発進するエヴァンゲリオン。2Dと3Dの融合を感じさせるシーンのひとつだ。

◀物語の選択によっては弐号機ではなく零号機と一緒に発進することに。アドベンチャーパートでの行動が反映されるのだ。



使徒、襲来



◀初号機と弐号機。弐号機のアスカが初号機のシンジに向かって何か言っているようだ。

使徒【ANGEL】

原作をよく知らない人のためのコラムその1。
使徒とは何か。その正体は原作TVシリーズが終わった現在でも謎である。なぜ人類を（というよりネルフを）ねらうのか？　どこからやってくるのか？　その目的は？　その生態構造自体は人間に酷似しており、物語の15年前に起こった“セカンドインパクト”という世界規模の災害の引き金になっているということは確かなのだが……。





「シンジ君。これで2対1よ。一気に勝負をつけて!!」

「はいっ!」





◀河上に向かう使徒。第3新東京市の近くにあると思われる場所だが、その先にあるのはやはりネルフ本部なのか……？



◀丘陵から先を望む初号機。エヴァの大きさがわかる。その見据える瞳に映るのは使徒か？



汎用人型決戦兵器
エヴァンゲリオン

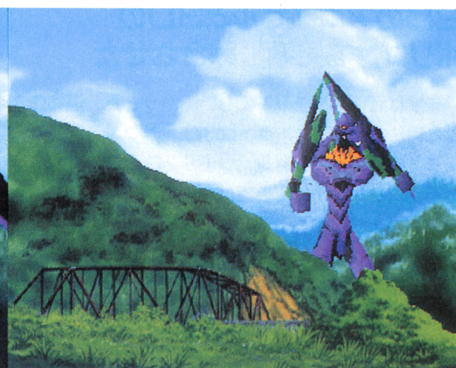
原作をよく知らない人のためのコラムその2。
エヴァンゲリオンとは特務機関ネルフによってつくり出された人造人間のこと。外装の下にあるのは肉質の“素体”と呼ばれるもので、まさに巨大な人間といった感じである。なぜか特定の子供（それも年齢は14歳と決まっている）にしか操縦できず、その構造は謎に包まれている。さらに、エヴァの操縦者の能力はエヴァとの“シンクロ率”で表わされる。このあたり、ふつうのロボットと一線を画しているといえよう。一応電気で動いているため、その背中には巨大な電源コードが接続されている。

戦闘時にもドラマがある!　数々の戦闘イベント

より戦闘に直結したイベントが起こる!?

実は、紹介してきたこれらの写真は戦闘パートではない。おそらく、戦闘パートは先月お伝えしたような画面に切り変わるのだろう。では、この写真はなんなのか。実はこれもアドベンチャーパートの一部なのだ。前作ではすべてがアニメというかたちだったが、今回はエヴァンゲリオンや使徒の登場シーンはすべてポリゴンになったというわけだ。原作TV版でもエヴァ操縦中に事件が起こることは数多く見られた。それらを表現すると同時に戦闘できるようにポリゴンが採用されたのではないだろうか。



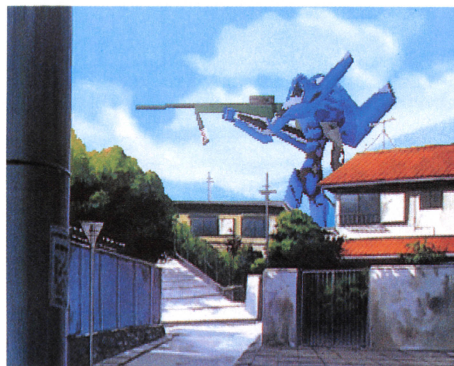


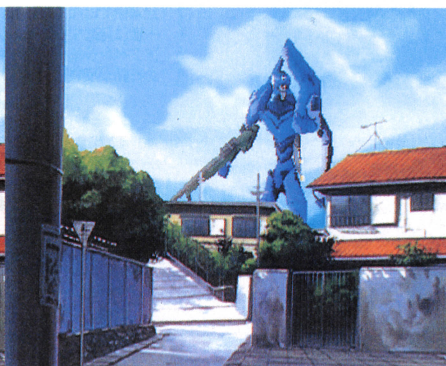
▲使徒からの攻撃を覚悟し、身構える初号機。そこへだれかが使徒への攻撃を仕掛けた。

「攻撃!?　だれだ?」



「あなたは死なないわ……。私が守るもの」





「綾波?　綾波じゃないか!」
「……前に……約束したから」

Nerv 本部・葛城ミサトからの指示も随所に



零号機

原作ではほかの2体のエヴァより単独で行動することが多かった綾波レイの操縦する零号機。主にそれはネルフの最高責任者、碇ゲンドウからの指示が多かったためだ。今回、ゲンドウがストーリーにどの程度絡んでくるかどうかは今のところ不明。基本的には戦術作戦部作戦局第一課、葛城ミサトからの指示で動くようだ。シンジの操縦する初号機との連携プレイが見られるだろうか!?

エヴァ弐号機とアスカ

弐号機はひときわ謎の多い初号機や零号機に比べ、比較的メカ的な側面が多く見られる。アスカは第八話で、弐号機は零号機や初号機のようなプロトタイプとは違う、と語っている。このことから考えても、量産のためのエヴァ（12号機までの生産される予定だった）なのかもしれない。

初号機&弐号機

原作でもこのふたりがコンビを組むことは多かった。弐号機操縦者、アスカが登場した第八話「アスカ、来日」をはじめ、続く第九話「瞬間、心、重ねて」では（大変な訓練を必要とはしたが）見事なユニゾンを披露した。ロゲンカの多いアスカとシンジだが、エヴァンゲリオンの操縦適格者として見ると、なかなかよいコンビなのかもしれない。さて、ゲームではいったいどうなることやら。





エヴァ劇場版情報！

新世紀エヴァンゲリオン劇場版 シト新生

ますます盛り上がるエヴァ！
劇場版、今春公開予定!!

エヴァファンならもうご存知だろう。この春、『新世紀エヴァンゲリオン』が劇場公開される。昨年の11月23日に発売された、全国2万枚特別限定テレカつき前売り券は即日完売。なかには1〜2時間で売り切れた映画館もあったほどだ。さらに12月21日には、通常のポスターつき前売り券も発売、その勢いはとどまるところを知らない。TV版のLDやビデオ、CDをはじめとした、各種グッズが軒並みトップセールスを記録していることから見ても、この勢い、映画公開のあともまだまだ続きそうだ。なお、下は限定前売り券についてきたテレカの原画。すでに売り切れで、再販の予定はないとのこと。手に入れられた人は大事にしたほうがいいかも。





EVANGELION:DEATH AND EVANGELION:REBIRTH
新世紀エヴァンゲリオン劇場版 シト新生
1997 春 洋画系ロードショー決定
溶け合う心が、
私を、壊す。

サビシイって、何？
サビシイって、何何？
サビシイって、何何？
サビシイって、何？
私のこと、好き？
サビシイって、何？
サビシイって、何何？
サビシイって、何何？
サビシイって、何？
ねえ、私のこと、好き？
ホントに、私のこと、好き？
私は、何？　わからない。

DEATH & REBIRTH
ふたつのシナリオ「シト新生」

劇場版『シト新生』はエヴァンゲリオンDEATHとエヴァンゲリオンREBIRTHの2本立てで構成される。DEATHは新作カットが挿入される総集編。REBIRTHはクライマックスシーンを新たに描き直した完結編となっている。このREBIRTHで原作すべての謎が公開されるかは不明だが、ファンならだれもが期待してしまうだろう。エヴァを観たことがないという方もこれを機会にLDやビデオで本編を観てから映画を観るのはいかが？









▲第拾弐話「奇跡の価値は」より。作画、演出共に評価されるこの話はDEATHに収録されるのだろう。「ニンニクラーメンチャーシュー抜き」は？

巨大な陰謀が少しずつその黒いベールを脱ぐ、捜査日誌第2弾!!
&衝撃の開発者インタビュー!!

有能な国家秘密捜査官、法条まりなと
貧乏だが腕利きの探偵、天城小次郎。
それぞれの事件を追うふたりの軌道が
交錯する。そして意外な展開が…！

EVE burst error
"イヴ・バーストエラー"

- マルチサイトアドベンチャー
- 18歳以上推奨
- イマジニア
- １月24日発売予定
- 価格￥7,800
- バックアップメモリー75

開発状況 100%

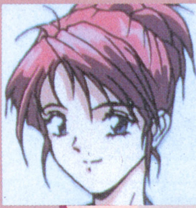
華麗なグラフィックで展開する正統派本格アドベンチャー！

『EVE』のストーリー展開は、良質のサスペンス小説や映画が持っている骨太さを感じさせる。プレイしているうちに、一見さりげなく置かれたシーンのすべてが大きなシナリオの断片であったことに気づく。数多いキャラクターたちは、ほんの脇役（であるかどうかは、最後までプレイしないとわからないのだが）に至るまでしっかりと肉づけされ、それがただのお遊びではなくストーリーの必然性に裏打ちされているのがわかってくるのだ。華麗で刺激的なアニメーションシーンも、この流れの中に巧みに置かれることで、ストーリー本来のサスペンスフルな雰囲気を効果的に盛り上げている。

これに加え、ふたりの主人公が交互にシステムフラグを解除してストーリーを進めていくマルチサイトシステムが、小説や映画ではマネのできない視点の切り替えを実現した。ひとつの事件をふたりの目を通してただ見るだけではなく、システムによって相互に干渉させているため、より複雑なストーリー構造が浮き彫りになっていく。背後からゲームを支えているこの厚みのある骨格の太いシナリオこそ、『EVE』の最大の魅力と言えるだろう。

今回は前号に引き続き、まりなと小次郎の捜査日誌、第２弾を掲載する。組織から、エルディア大使のひとり娘を護衛する任務を命じられたまりな。金持ちらしい中国人（？）孔の依頼で、イスラムの小さな絵を探し始めた小次郎。一見なんの関係もない、ましてふたりの能力からすればそれほど難しくもない仕事のはずだった。しかしふたりの目には、その裏に隠された不気味な動きが見え始める。やがていつの間にか交差するまりなと小次郎の足跡。不審な行動を重ねる者や、ふたりの周りに現われる正体不明の登場人物たち。ささやかな謎が大きなミステリーとなり、ついに流された最初の犠牲者の血が、ふたりの足もとにまで滴っていくのだ……。

今、運命の歯車がまりなと小次郎をつかまえ、ひとつの巨大な黒い渦の中に投げ込もうとしている！



MARINA

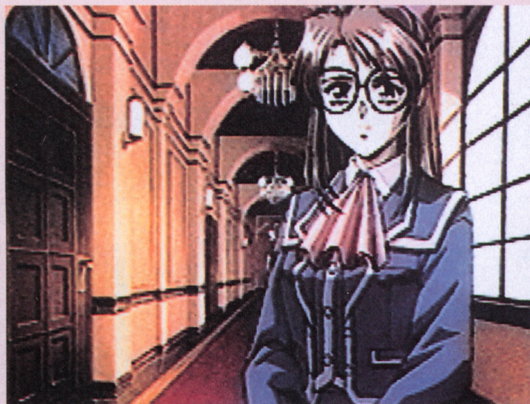
今日からいよいよ、大使のお嬢さんの警護が始まるわ。昨夜会った図書館の松乃さんが学校を案内してくれたけど、ピッカピカのシャンデリアに豪華なプール、校長のことをディレクターですって。さすがに外国人学校ね。でもそのディレクター先生は、旅行中とかでお留守だったわ。

御堂大使のお嬢さん、真弥子ちゃんは警護されるのが気に入らないみたい。困ったなあと思っているうちに、いきなり彼女に車が迫った！　間一髪間にあったけど、こりゃご本人にも本気で警戒してもらわなくっちゃ……先行き不安だわ。

少しずつ話しているうち、真弥子ちゃんのかたくなな態度は寂しさからきているってわかってきた。小さいときから、普通の女の子みたいに自由な生活ができなかったんだもんね、仕方がないわ。こ〜んなに可愛い子なのに……もうかわいそうだったらありゃしない。

というわけで、私は彼女を私のなんにもないマンションにご招待して、親友の弥生も呼んで酒盛りに突入！　さすがのお嬢様もあきれたんだかなんだか、ずいぶん心を開いてくれるようになったみたい。ますます、可愛いっ！

真弥子ちゃんは心配だし、学校には妙な女の子がいるし、飛行機の中で会った素敵なオジサマにも再会しちゃうし……ナンとも忙しいこのごろの私。これもすべて本部長のセイ。感謝してますわ、フン！



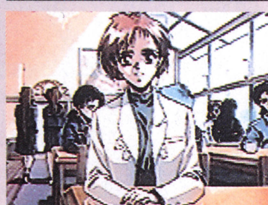
▲御堂真弥子ちゃんには、あんまり友達もいないみたい。おとなしく見えるけど、芯の強い子だわ。







▲真弥子ちゃんに会うなり、こんな事態が！　さすがの私も、ここまでに深刻な状態だとは思わなかった。





◀私のベッドの真弥子ちゃん。まりなお姉さまが、必ずあなたを守ってあげるからねっ！

December 3



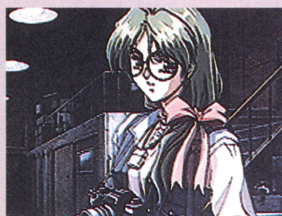
KOJIROH

依頼された絵画を探して朝からうろうろしていた俺だが、ワケありのライバル会社、桂木探偵事務所のオマヌケ所員・二階堂から入手した情報で、依頼人孔の職場、外国人学校を尋ねてみる。ここにはでっかい図書館があって調べものができるんだが、あいにく今日は閉館だそうだ。それは明日にまわすとしても、俺はどうもこの依頼が気にいらない。現場100回ってやつで見つけた手掛かりも、なんだか偽装らしく見えるんだ。え、なんでかって？　カンだよ、カン。探偵にはこいつが絶対だってのが俺様の主義なんだ。あの二階堂なんかには……まあ、わからねぇだろうなぁ。

そうこうしているうちに、俺は事務所の裏で汚い小僧を助ける。俺のベッドを占領しちまった小僧のために（俺もまだまだ甘チャンだよなぁ）買い物に行くと、ちょうどホテルのショットバーでハイエナカメラマン、茜に出会った。茜はそそくさと行ってしまったが、俺はその後、アクアっていうい〜女とお知り合いになれたから、まあいいとしとこうか。帰りにロビーで二階堂と顔を合わせちまったのは、余計なおまけだったがね。

本日打ち止めの大ビックリは、助けた小僧が女の子だったコトだ。おまけにこいつ、どうやら居座る気でいるらしい。

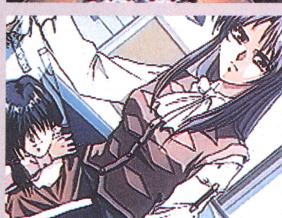
俺に対する弥生の微妙な態度や、なんとなくヘンな感じのする茜のそぶりも、多少気になるんだが……。

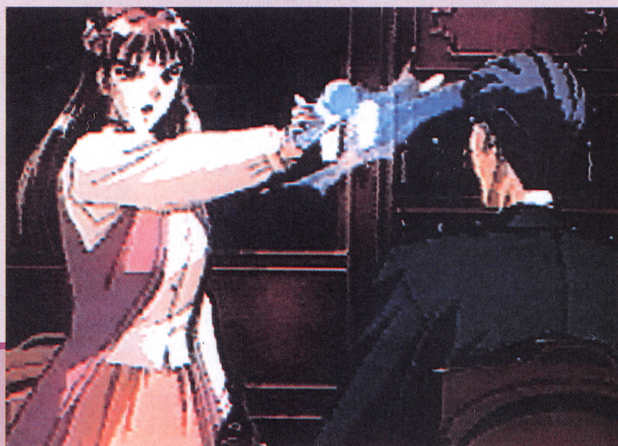




▶事務所は人気のない倉庫街にある。こういうおにいちゃんは珍しくはないんだが。







▶お〜っと。アクアは楚々とした美女だが、なかなか気が強いらしい。俺も気をつけよう。



M A R I N A

真弥子ちゃんと登校。実は今日、プライベートな楽しみがあるの。昨日真弥子ちゃんとショッピングして新しい水着（もちろんウ〜ンと大胆）を買ったんだけど、親友の弥生にも１着あげて学校のプールで待ち合わせしてるのよ。私だってたまには息抜きが必要よね。うん。

プールで弥生と、弥生をナンパしてたヘンな男と会う。〝弥生に目をつけるなんて、オヌシやるな〜〞と言いたいところだけど、なんともサエない男なんだな、これが。

と、そこに火災警報が鳴り響いた！

陽動と見抜いた私は、水着のまま学校を飛び出した。真弥子ちゃんを誘拐しようとしていたチンピラ共に、特別製まりなキックをお見舞いして撃退する。アラ、私が駆けつける前にあのサエないナンパ男が、真弥子ちゃんを庇ってくれたみたい。ご協力には一応感謝するけど、事情を話すわけにはいかないわ。

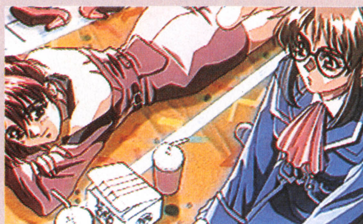
真弥子ちゃんはもうすっかり私になついてくれたみたいで、今日のお昼は〝お嬢様特製手づくり弁当〞よ。私……だんだん彼女のこと、ただの任務の対象とは思えなくなってきてしまった。プロとしては少々マズイんだけど……。だって、お弁当のかわりに食べちゃいたいくらい可愛いんだもの！　ちょっとアブナイかしら。

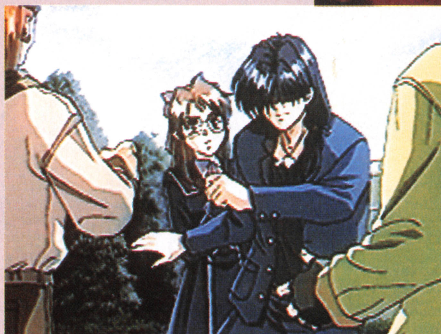
今回の任務はどうも私の心を揺らす出来事が多いのよね。真弥子ちゃんもそうだけど、例のダンディなオジサマ（鈴木源三郎というシブいお名前）にもまたまたお会いしてしまうし……これって運命!?　それにシリアとかいう外国人学校の講師、彼女の胸ときたら！　負けるわ。

な〜んて、揺れている暇なんかなかった。今度は女子寮の真弥子ちゃんの部屋が、めちゃくちゃに荒らされてしまったの。しかもその部屋で、私は背後からナイフを突きつけられた！　ようやく逃れることができたけど、この優秀な秘密捜査官・法条まりなのバックをとるなんてただ者じゃないに決まってる！

でも……私が戦っている敵って、いったい何者なの？





▲真弥子ちゃんの護衛から手を引けだなんて、この私をバカにするんじゃないわよ！　それにしても私を傷つけずに放すってことは警告なのね……。フン！　逆効果よ！　ますます闘志が燃えてきたわ！

◀誘拐犯はどうやら素人らしかったわ。だからナンパ男でもなんとかなったのよ。でもヤツら、へんなセリフを言っていたわね……。

December 4

K O J I R O H

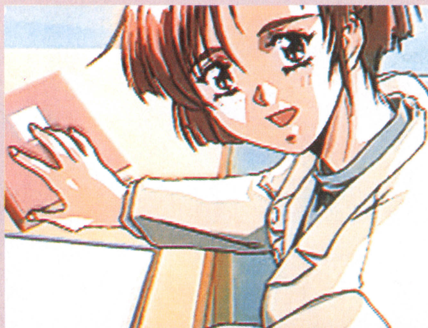
目が覚めると、俺のハードボイルド人生にはおよそ縁のなかった家庭的なにおいが……。昨日拾った小僧、いや外国人少女プリンが、カイガイしく料理なんかしてる。こいつには困ったが、いつの間にか事務所に置いてやることになってしまった。（どうせ俺は甘いよっ！）

気をとり直して、外国人学校の図書館へ。昨日会った、松乃広美というかっわいい女の子に手伝ってもらって、紛失した絵を調べてみる。この絵はなんと、持ち主が次々と死んだだけではなく作者まで無残な自殺を遂げたという、いわくつきの「のろわれた絵」だという。

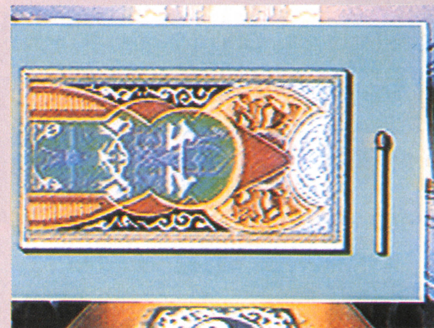
俺のカンは、相変わらずチクチクと奇妙なうずきを続けている。桂木事務所の二階堂も走りまわっているようだが、あいつに先を越されるわけにはいかない。外国人学校では妙に目つきの鋭い女生徒に会う。こいつは失礼なことに、俺を変態呼ばわりしやがった。

俺はついに、紛失した絵を発見した。灯台もと暗し、ってやつだ。二階堂の目の前でそいつを見つけてやったんで少しは気が晴れたが、弥生の探偵事務所に傷をつけたと思うと……。孔から礼金を受けとったが、やはりどこかすっきりしない。桂木探偵事務所の経営状態が悪いというグレンからの情報もあるが、それより何より孔と呪われたアノ絵が、例のカンに引っかかってくるんだ。

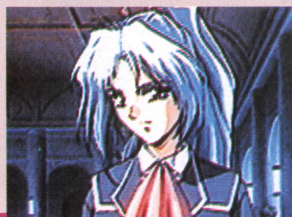
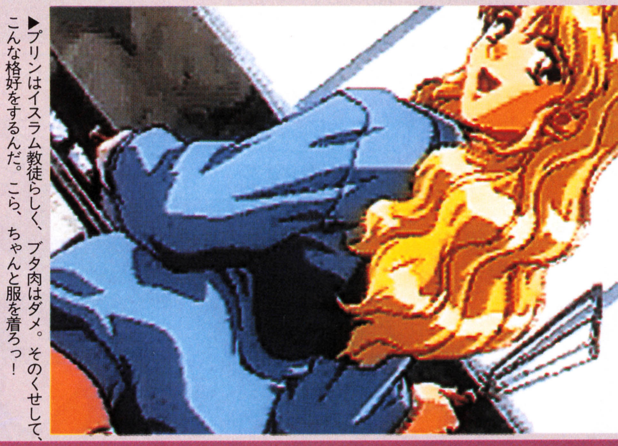
礼金は、溜まっていた家賃をプリンが払っちまってほとんどパア。やぶれかぶれになった俺は、プリンを連れて外国人学校のご〜かプールに行く。そこにはなんと、俺でさえ見たことがないほどSEXYな水着の弥生がいた。弥生の友達とかいう、SEXYをズ〜ッと通り越してアブナイ水着の女を紹介される。プールを出た俺は、学校の脇道でへんな男たちに囲まれていた女生徒を見つけた。助けてやろうとしていたとき、あられもない姿で男たちを蹴散らしたのは、さっきの弥生の友達。どういう事情があるんだか知らないが、普通の女には見えないぞ。女生徒のほうは、礼儀正しい可愛い子なんだが……。



▲図書館の松乃って子は、古代美術に詳しいらしい。俺ひとりじゃ、とても絵にたどり着けなかっただろうな。



▲絵って言ったって、こんな小さなものだ。隠し場所の推理は……初歩だよ、二階堂君。でも何か、釈然としねえな。

▶プリンはイスラム教徒らしく、ブタ肉はダメ。そのくせして、こんな格好をするんだ。こら、ちゃんと服を着ろっ！

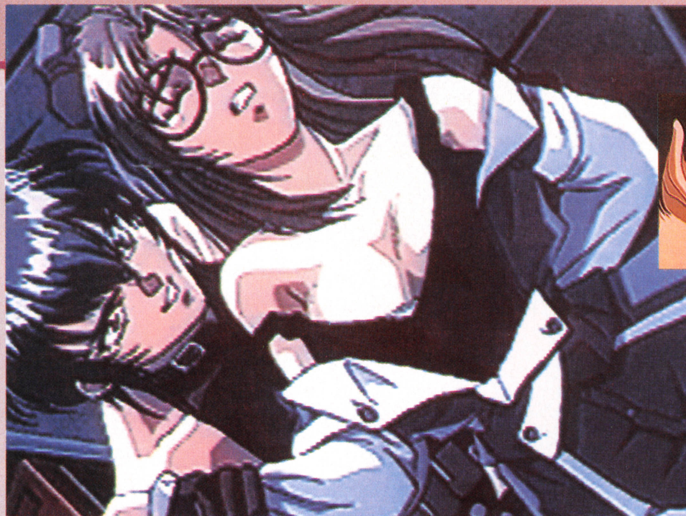
本部長にこの急展開の報告に行き、「テラー」の存在を知らされた。御堂大使から詳しく聞くと、なんとテラーとはエルディアで伝説的とまで言われる、凶悪な暗殺者なんですって。エルディアの前国王もテラーの刃にかかったなんて……。じゃ、真弥子ちゃんをねらっているのは、そんな悪魔のようなヤツなわけ!? これは、ますます厳重にあの娘を守らなくては！

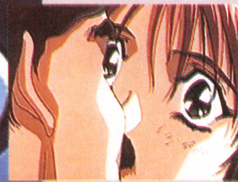
それでもひとつ安心したのは、最初から気になっていた女生徒・氷室恭子が、私と同じ組織のほかの部署から派遣されたエージェントだったってことね。彼女はどうやらディレクター、つまり校長の横領か何かを調査しているらしいけど。この際彼女には一時引いてもらおう。彼女はメンツが潰れたって怒っていたけど、こっちのほうがず〜っと深刻な状況なんだから仕方ないわよ。

夜、マンションに奇妙なファックスが入った。1本目は「シリアに気をつけろ」とだけ。本部に報告して帰ると、今度は学校の屋上で何か話があるとか。きっと氷室さんだと思った私は、ひとりで学校へ向かう。

けれどもこれは、とんでもない罠だった！ あの胸の大きなシリアという女は、昼間私を襲った謎の工作員だったのよ。なんとシリアは真弥子ちゃんを人質に取って、この私に挑戦してきた！ 追い詰められた私を救ってくれたのは、こんな夜になぜかディレクター室にいた、鈴木のオジサマ。真弥子ちゃんが心配で冷静さを失っていた私を……あの……キスひとつで落ち着かせてくれて、シリアとの図書館での対決にも助力してくれた。おかげでようやく真弥子ちゃんを助けられたけど……。鈴木のオジサマ、彼も謎の男だわ。本部に調査してもらわなくっちゃ。でも……なんとなく、私は……。

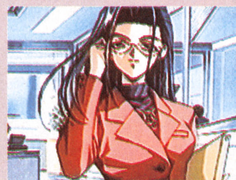
旅行中だった孔さんというディレクターが、自宅で殺されたという知らせが本部長から入ってびっくり。現場は近いので行ってみたけど、学校は明日から大騒ぎになるでしょうね。私も明日何があるか、心配だわ。





◀シリアのナイフは、本部で見せられたテラーのものと同じだった。けれど、シリアはテラーであることを否定した。だからと言って信じられるものですか！ でもシリアは、なぜこんなゲームみたいなマネをするのかしら？ わからないわ。









◀この香川って女、本部長の不倫相手よ。私のこと、大っ嫌いだって。ご同様！

▼もう〜、この不潔中年！ でも、ど〜しても本部長には、頭があがらないのよ。



結果的に桂木探偵事務所を出し抜いた俺は、弥生とますます気まずい雰囲気になってしまった。桂木事務所の経営状態は、本当に危ないところまで行っているらしい。そんなさなか、二階堂のヤツはまだ何か企んでいるような気がする。妙な場所でヤツと会うし、これまた妙なセリフが耳に入るのだ。そういえば、そもそも俺に依頼を持ち込んだ茜も、へんな場所で変な行動をしている。おまけに俺の事務所の端末に、だれかが触ったことがわかった。

もう依頼は果たしたはずなのに、俺のカンは警報を鳴らしっぱなしだ。俺は俺の主義に従って、つまりカンに従って歩きまわることにする。

外国人学校では、まりなとかいう弥生の友達や松乃さん、それから例の、俺を変態あつかいする女生徒にも会う。夜、弥生のマンションに行ってみたら、昼間助けた真弥子という女生徒にも会った。相変わらず礼儀正しい子だが、弥生のマンションに住んでいるとは驚いた。

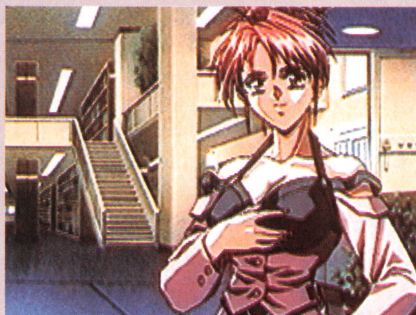
外国人学校に深いつながりを持っているという、エルディアという国の大使館にも行ってみた。学校でも会った、胸の大きい怪しい女を見るが、どうやら関係者らしい。桂木探偵事務所では、二階堂が弥生に言い寄っている現場に出くわすが、俺にはなんにも言えるわけがない。(でも100年早いぜ、二階堂！)

事務所に戻ってみると、孔から奇妙な電話が入った。孔の家へ行った俺は、出かけていたプリンと、二階堂に会う。孔の家は停電しているらしく、真っ暗だ。

暗闇の中で俺が見つけたのは、なんと喉を切り裂かれた、会ったこともない男の死体だった！

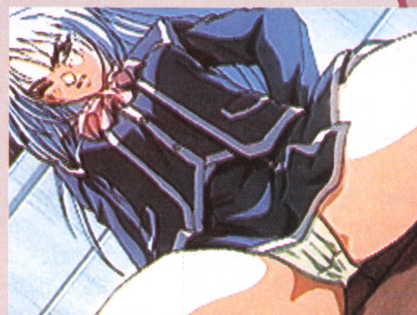
周りを調べていると、あの俺を変態呼ばわりをする女が現われる。ひどく驚いているところをみると、犯人ではないらしい。公の機関の人間だと言うが……信じる理由も信じない理由も、俺にはないね。それにしても、この死体はいったいだれなんだ。俺に電話をしてきた孔は？

俺のカンは、こいつがでかい事件だって言ってるぜ。

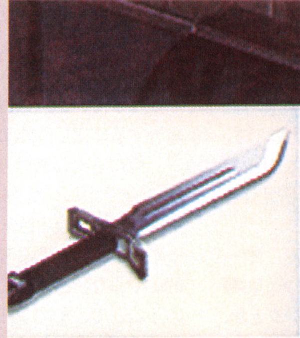


▶車に轢かれそうなのを助けてやったのに、素直じゃねえな、この子は。

◀チンピラどもを軽く撃退したところをみると、このまりなって女もただ者じゃない。













▶▲首を半ば切られた惨殺死体とはなんともそぐわない状況だが、そんな場合じゃないんだ。



シーズウェア&イマジニア INTERVIEW

EVE burst error

制作と販売がベストの形で共同した『EVEプロジェクト』。今回はシーズウェア・イマジニアの双方からEVEにかかわる4人の方にご足労いただき、お話を聞くことができた。ふたつの眼で吟味された現場の声をお届けしよう!

■完全なるシナリオ指向

——まず、本作品『EVE』はイマジニアさんとシーズウェアさんの共同プロジェクトだということですが、いきさつを教えていただけますか?

藤田 シーズウェアはずっと美少女系のアドベンチャーを出してたんです。H系が多かったんですが、しだいにシナリオ指向に進んで評価もいただくようになりました。それをどこでごらんになったのか、イマジニアさんの内部で"シーズウェアさんのゲームはいい"という話が持ち上がったそうで……。で、こういう作品をつくりたいんだが98版をウチでつくって、サターン版を共同で出しましょうと。

野口 98版は去年の12月に出しました。それで今回は、追いかけてサターン版を出すに至ったわけです。

——発売元と制作が違う場合、制作者側へのリクエストはどういった形でされるのですか? 例えば今回、イマジニアさんから出た要望は……。

堀切 好きなものをつくってくださいと(笑)。ゲームの内容に関してはお任せしています。ウチがお願いするようなことがあるとすれば、メイキングとか、プロモーション的に役立つ部分ですね。基本的には作品本来のものを壊すことがないように。

■2Dアドベンチャーについて

——3Dが全盛の今、あえて2Dアドベンチャーという手法を採用した理由と経過を教えてください。

藤田 3Dのちょっとホラーっぽいものがかなりはやっていますが、同じことをやってもしかたないだろうと。2Dが得意分野だということもあるんですが……(笑)。このEVEは2Dのほうが感情移入しやすいですし、長所もいかせると思いました。

——サターンのスペック上から、3Dというのはお考えにはならなかったですか?

藤田 ちょうど3Dの研究をしていたんですけど、EVEという作品には、違うなって感じはあったんですよ。僕らのつくる作品はどうしても恋愛という要素が大きな部分を占めるので、3Dでやるとかなりマヌケな結果になってしまいがちなんです。EVEはサスペンス調のストーリーになっておりますけど、やっぱりその底辺には恋愛がありますので、それを表現するには2Dのほうが適していると思いました。

——野口さんは制作としてどう考えられましたか?

野口 やはり2Dが得意分野でしたから。確かにサターンでやる以上3Dを、と、むりやり考えた箇所もあったんですけどむりでしたね。どうせやるなら全面的にやらないとだめですし。今回は2Dで内容重視ということで、そのぶん、アニメーションを増やしたり、演出で凝ったりして充実させています。

藤田 実はね、一部入れてみたんですよ。3Dムービーを。そしたら……カッコ悪いんです(笑)、そこだけギュッと変わっちゃったりして。

野口 ついこないだまであったんですよ、そのムービー。でもそこにくるとあまりにも不自然で(笑)。引出しを開けるシーンなんですが、今まで2Dできたのが、そこにくるといきなり引出しが3Dでゴーッと開く。でも"なんでここだけ3Dなんだろう"ってなるんで、やめてしまいました。

藤田 どっかの取材で3Dがあると言ったような…。

野口 たしか言ったような気がします。(笑)

——共同プロジェクトということで、逆に全く違う方向を想像した方もおられるようですね。

野口 作品の雰囲気を壊さないってところを重要視しました。表現方法っていうのは2D、3D、いろいろあると思うんですが、まずシナリオと雰囲気があって、それをいかす手段として表現方法が出てくると思います。今回EVEの場合は関係者全員で話合ったうえで"2Dのほうがいいだろう"ということになりました。そういった形で演出したほうが表現もしやすく、ユーザーの方にも楽しんでいただける。EVEという作品のベストの表現方法は2Dだと。

■マルチサイトシステムを味わう

——通常のアドベンチャーはプレイヤー=主人公の形が多いと思うのですが、EVEではプレイヤーと主人公が掛け合いをしますよね。そのへんは意識的にねらわれたんでしょうか。

藤田 前作にDESIREというマルチサイトシステムの作品がありまして、EVEはマルチサイト第2弾になるんです。その延長上でやっていきますと、どうしても主人公がふたりになってしまうんですよ。

今、4人の男が、EVEを熱く語る





プレイヤー＝主人公という意識については、思い入れとかの部分で残しているつもりなんですが……。それ以上にマルチサイトというシステムを味わってもらいたかった。客観的な部分がないと、マルチサイトとしての面白さが出てこない。マルチサイトというのは、話を面白くさせるシステムなんですよ。つまりああいう形にならざるを得ないんです。

男性プレイヤーの方は、たぶん小次郎寄りに心情を持ってる方が多いんじゃないかな。たぶん女性だと「まりなお姉様」とかいったりして……(笑)。個人的には、僕は小次郎になりきってやってますね。

――視点が客観的で、主人公になりきりづらいかなという部分があるような気がしますが？

藤田　そうですね。コマンドで主人公のしそうもない行動を選ぼうとすると〝そんなことしたくない〟と言われたりしますよね。お遊び的なコマンドもありますし。でもコマンド全部をダーッとやっていると、シナリオの本筋以外の部分がどうしても退屈になりがちですから。笑えるようなものをサービスしておかないとつまらなくなってしまう。特にゴールに向かって一直線でいく場所では、必要だと思いますね。脱ぐとか、踊るとかそういったコマンドが随所にあれば、プレイヤーを飽きさせない。そのためにも、客観的なところが必要になってくるんです。

――感情移入についても同様に？

藤田　ずっとプレイして最後にそこの謎の部分に突入すれば〝こういうことだったんだ〟と納得していただけると思うんです。マルチサイトというのはこういうシステムなんだと、ありありとわかっていただけると思うんですよ。いちばん最初にマルチサイトというシステムが、それをいかに楽しませるかということで客観的な視点が出てきた。

――マルチサイトの制作上、ご苦労されたところは？

野口　一方のシナリオでわからなかったことがもう片方のシナリオでわかったりというような複雑な絡み合いがあるので、例えばCG上で衣装が変化するんですよ。反対側の主人公をやっているときにごっちゃまぜになっちゃったり。〝このときの衣装なんだったっけ？〟みたいな感じで最後まで間違っていたり(笑)……98版では完全に間違ったまま突き通した衣装もあるんです。今回、直せる範囲は直しましたが、もしかしたらまだあるかもしれない(笑)。一応完璧に直したつもりではいるんですが。絵を描いていくうえで〝このシーンって何日目のどこだから……衣装はどうだったっけ？〟ってよく迷いました。

堀切　同じ時間のなかで生きてる共通の人間ですからね。もし、違う衣装着ちゃったらまずい。

藤田　そのへんが複雑に絡み合ってる。シナリオライターの頭の中ではだいたい把握されてるんですが、絵を描くほうははっきりわからないまま進行している場合が多いんですよ。で、さっき脱がされた服を、気がつかずに次のシーンで着てるなんてことがある。テレビドラマの制作でもよく聞きますよね。さすがにピアノ線が見えたりはしませんけど。(笑)

■完成度の高いストーリー

――ふたつの物語が同時進行しますが、マルチストーリー・マルチエンディングではないのですか？

藤田　違います。エンディングはひとつです。今はマルチストーリーとかマルチエンディングのものが多いようですけど、話としての完成度が高ければ、マルチシナリオにするという必然性はないと思うんです。また、話が長いので、マルチエンディングなんかにしてしまったら、制作のほうが追いつかない。

本当のマルチエンディングって、非常に難しいと思うんですよ。〝同じ時間軸でこうしたけれど、しないことによってどうなるのか〟というのをすべて、きちんと見えるような形でストーリーを進ませるのですから。ただ単に〝シナリオでこの選択をしなかったから起こらなかった〟だけでは本当のマルチエンディングとはいえません。単にそのストーリーとかシナリオが見られなかっただけです。例えば、あるストーリーで僕が鈴木さんというキャラクターに会えなかったとします。で、結末がどうなったかといえば〝僕は鈴木さんという存在を知りませんでした〟じゃ、全然マルチエンディングになっていない。そういう中途半端なシナリオを目指すよりは、1本のシナリオとしての完成度を求めたかったんです。

――2本のシナリオの合流では、具体的にどういう演出がなされているのですか？

藤田　いちばんわかりやすいのはいつも使っている表現なんですけど、まりながドアの鍵を開けますね、そうすると小次郎シナリオ側でその部屋に入れるようになるという感じです。具体的にゲーム中で行なわれているのは……。前半ですと、まず小次郎編のほうで殺人現場を目撃してから、まりな編で殺人がわかる。小次郎が殺人直後のシーンを目撃してしまって、いろいろあってからじゃないと先に進めない。当然まりなは公僕としてその殺人現場を見ますから、それぞれの見方の立場が違う。知ってる情報もお互い違います。プレイヤーはふたつの情報を統合して推理を働かせることができる。これがマルチサイトシステムの特徴なんです。これは恋愛についてもそうなんですよ。例えば小次郎とまりなには、弥生という共通の友人がいます。小次郎と弥生は元恋人で、弥生とまりなは友人同士。3人の間でそれぞれに交わされる会話で、弥生と小次郎はまだお互いに好きなんだとほんのりと見えてきたりとか。

■サターン版での変更点

――サターン版での変更点を教えていただけますか？

藤田　グラフィックはまず全部描きなおして……パソコン版からの移植ですと、コンバートしてちょっと手を加える程度が多いんですけど、EVEは全く1から描き直しています。ポーズとか構図は一緒ですが、原画レベルから全部再修正して、デジタルツールで塗りなおしてアニメーションに。98版でやった方も楽しんでいただけると思います。

野口　98版は16色しかなかったんですが、今回はぐっと広がっています。背景だけでも、専門家に描いてもらったものを取り込んで、手前にくるものをセル画のように塗り込んであります。16色以上の色数が使えますから単色の美しさもはっきり出るので、タイルパターンや特殊技術を使わなくてもすみました。キャラもふんだんに塗り込んであります。キャラによっては、服の色合いなどもだいぶ変わっているんですよ。見た目には同じように見えても、すべて塗り直しました。やっぱり16色と比べますと色数も多く感じますし、背景の手法が全然違います。

――98版では、人物と背景が1体だったんですか？

野口　ええ。人物と背景を1体に描いたものをスキャナーで取り込んで、16色の範囲内で全部塗りきってるので、背景なんかベタッとした感じで。今回は、別に塗っていますので、違った質感が出ています。

テレビアニメーションのような……ポスターカラーで描かれたような背景と、単色で塗られたものが組み合わさっている感じです。

藤田　今のゲームは、ギャルゲーっていいますか、グラフィック全体の色調が非常にデジタルな発色をしていますよね。でもEVEではゲームの雰囲気を損なわないように、暗めの色調を使いました。でも暗いと汚く見えますから、それをなんとかきれいに見せるように工夫してトーンを落としてます。

――イマジニアさんからのグラフィックへの要望は？

鈴木　グラフィックに関してはもう、いいものをつ



営業部部長
藤田正人氏
シーズウェアの広報・営業の柱で、代表作は『DESIRE』ほか。噂では恋人募集中とか。



制作部部長
野口征恒氏
グラフィック関連を統括する責任者。代表作は『DESIRE』ほか。子煩悩なのは有名な話。

シーズウェア

今、4人の男が

くっていただければ言うことはありません。
堀切　シーズウェアさんのグラフィック技術の秀逸さに注目していましたから、グラフィックはお任せしちゃったほうがいいと。
藤田　サターンは最初だったので、どうやって塗ったらいいのかというところから入りました。最初はもう、研究だけという感じでした。
野口　アニメーションも画像も、すべて手さぐり状態でしたから……できてよかったです。（笑）
――そのほかにも、変更された部分はありますか？
野口　アニメーションシーンは増えましたね。98版では好評だったんですけど、1シーンだけでした。今回はムービー再生できるので、アニメーションはかなり増やしました。大きなアニメーションが一応50シーンくらい。なめらかに動かすため、枚数もかなり使っています。カットで150枚ぐらい使ってるシーンはありますね。トータルで3000くらいかな？
藤田　あとはセーブシステムの変更とか、98版での問題点など少しずつ性能を高めていくとか。それと細かいところですね。夜なのに電気がついてないとか、扉の開閉といったできあがった表現を、少しずつ変えていって。地道な作業を繰り返してました。
野口　自然で当たり前なことは、目につきにくいんです。そうじゃない場合は、すぐ〝不自然だ〟と突っ込まれますが……。今回はとても自然に見えますから、スゴイと思ってもらえるかどうかは……。でも、98版と比べると全然違ってますので〝やっぱりスゴイ〟と思っていただけるとは思うんですけど。
――そのあたりの苦労談をお聞かせ願えますか？
藤田　同じ屋敷の前でも昼、夜、夕方と時間帯が変わったり、事件のあとだったりで、微妙にグラフィックを変えているんです。夜になれば窓に電気がついたり、留守なら消えているという具合に。細かいところをどう表現するのかが非常に大変でしたね。98版では単に色を変えたりとか、わりといいかげんだったんですけど、そこを正確に再現しようとしています。
野口　まだそれがあって、苦労してる最中です。

■声に対するこだわり

――サターンでの最も大きい変更点といえば音声だと思うのですが、声優さんを選択したときの経緯などを教えてください。



鈴木　最初にパソコン版をやっている時に〝この方だな〟と思った声優さんが幾人かいらっしゃるんですよ。ひとりにつき3人くらい候補を考え、全部で17人ですからリストも40人くらいになりまして……。かなりむりなキャストも当て込んでいたんですが、けっこううまくいっちゃったって感じなんですよね。
藤田　そうですね、ふだんその声優さんたちが得意としている役柄……というわけでもなかったんですが。主役のまりなは岩男さんって方なんですけど、どちらかというとふだんはまりな系のキャラクターはされないんですよ。今回はそれが逆に新鮮で、うまくハマッてくれました。声優さんはおのおの、自分の代表作によるイメージを持ってらっしゃると思うのですが、今回は逆に、そのイメージを壊すことでより良い効果を生んだ部分もあったようです。
――なかでも特に意外なキャラクターといえば？
藤田　今言ったまりな役の岩男潤子さんが、まず意外でしょう。あとは弥生かな……。
鈴木　そう。弥生役の本多知恵子さんも、今までされていたキャラクターと違う感じですね。
藤田　ふだんと変わらず、そのままでやっていただいか方もあります。納谷さんですとか、野沢さんとかは地のままで。なんていうか、あの方々に演技指導するなんて想像もできなくて（笑）。そのあたりの結果は、作品を見るまでもないでしょう。
――野沢那智さんは、ほんとにそのまんまですよね。
藤田　甲野本部長はそのままバッチリハマっちゃいました。ふだんと同じようにやってもらったんですけど、演技指導なんかおそれおおくてできなかったなぁ～（笑）。こちらもそれを念頭に置いてお願いしていますし、逆に〝あの口調の甲野本部長が欲しい！〟という感じで……。お若い方にはわりと細かい指示を出させてもらったり、自分のなかでイメージをふくらませてもらって、勢いをつけたりもしました。収録自体は、ディレクションしていただいてる会社に頼んでやってもらったんですが、もちろん僕らも立会いました。掛け合いとかのニュアンスがわからないと、音が録れませんので。
　例えば「うん」という返事にしても、疑問の〝うん？〟なのかそうでないのか。そういう細かいニュアンスは1回ゲームやったぐらいじゃわからない。僕らももう何回もやりましたけど、それでも収録の現場に行くと〝この「うん」は何？〟というのが出てきます。で、パソコンを1台持ち込んでシナリオも全部用意したうえで収録しました。そのへんの微妙なニュアンスは、かなりつきつめたつもりです。
野口　声優さんがみなさんおっしゃってくれたのが、アニメーションでは口パクに合わせなければいけないので、場合によってはずいぶん早口で言わなきゃいけない。それがないんで、自分のタイミングでゆっくりしゃべれるのがすごくいいんだそうです。



藤田　逆に、そこがわからなくてつらいって方もいらっしゃいましたが。掛け合いじゃないから……。
野口　確かにアニメーションですとアニメに声を合わせるのですから、何秒間かでそのセリフを言わなければならないんですね。今回は〝自分の納得がいくしゃべりがじっくりとできたから面白かったです〟と言ってくれた声優さんが多かったんですよ。
――アドリブは多かったんですか？
藤田　ええ。テキストの文字と語尾が若干違う程度のものもありますけれど。あとはまあ、そのセリフのなかの〝間〟みたいなものですよね。最初キャラクターをつくって〝これで行きましょう〟と決まったら、ダーッと一応読んでもらって、違うなと思うといったん止めて〝こういう状況なのでこういうふうに〟という形でディレクションして、またダーッと読む。いちばん多い方で1600本ぐらいのセリフがありますからね。最初は2000～3000近くあったんですよ。合計で1万6000ぐらいかな？　で、これをレートを落とさないで22キロモノラルで入れようとすると、5枚組ぐらいになっちゃうんです。結局圧縮をしまして3枚になんとか収めましたが、しゃべりの本数の多さでいったら歴代最大、でしょうね。
――収録はどのくらいかかったんですか？
藤田　忙しい方ばかりだったんでスケジュール調整も大変で、1カ月くらいかかりました。声優さん自体はだいたい1日で終わるので、1日体力を温存していただければいいと思うんですけど、しゃべりっぱなしですからほかの仕事に影響出たんじゃないかな……。
野口　途中から声に疲れが出た方もいたり……。
藤田　おなかが鳴ってる声優さんが、ふたりほどいました（笑）。ハンバーガーを買いに走りましたもん。
――録音で苦労した点を教えてください。
藤田　ディレクションのほうが神経がすり減りました。掛け合いのセリフも、全く別に録りましたから。ディレクションをするほうが相手の声優さんの録音を覚えていて、こんな感じだった、と指示しました。それをあとで合成して、掛け合いにしていくのです。ですから若干食い違う部分があるかもしれませんが……そのへんは一応つきつめておいたつもりです。
野口　相当細かいニュアンスもチェックしてるので、たぶんこれだけの量で、これだけ自然にできてるの

イマジニア

熱くEVEを語る

開発ディレクター
鈴木達也氏



Aチームの中核を担うSS版EVE開発ディレクター。イマジニア「AAチーム」の一員？

広報チーム
堀切禎史氏



全社的広報を一手に担うが、今はEVEに捕縛中。取材後体を壊されたとか。スミマセン。

はなかなかないと思っています。特に音声については、イマジニアさんの強い要望なんで……。(笑)
藤田　そう、声優さんがイマジニアさんの大きな要望のひとつで。鈴木さんの趣味なんです。(笑)
　イマジニアさんにどういう声優さん使うか相談したときにですね、すごい声優陣の名前がバーッと書いた紙がファックスで流れてきまして。「うわーっ」と思いました。こんな人たち、本当に使えるのかな？とね。でも、なんとか使えるようになったんですよ。そこはイマジニアさんからの要望というか、熱いコールがあって。そんなこんなで、夢の声優陣と言うか……豪華なEVEの音声が実現したんです。
——アダルトシーンについて、お聞かせ願いますか？
野口　セガサターンで出す以上あまりHはできないということで、シナリオの部分変更と絵の描きなおしをしてあります。でも、意外と少なかったですね。このゲームのHシーンっていうのは、なくてもいいような感じで添えられてたんで、簡単に取れました。
藤田　シナリオ上“どうしてもこのHがなきゃおかしい”というのがなかったんですよ。普通の恋愛感情の表現にしても、物語性を全く損なわないような形にできたんで。特にそのへんは支障はないと。
——イマジニアさんから入れてほしいという要望は？
藤田　一応ありました。(笑)
鈴木　私たちもゲームはしてますからわかるんですが、基本的見地からいくと多少は欲しいと……。
——あえて18歳以上推奨をねらったわけというのは？
　これだけ重厚なシナリオですから、物語の完成度をメインに全年齢をねらう、という方向もあったような気がしますが……。
藤田　恋愛のひとつのファクターですから、完全に取っちゃうというのはキツイものがあります。やっぱり女の子がいて、キスしたりだとか……そういったものはどの分野でも必ず出てくると思うんですよ。ほかのメディアでその表現が抜けているものは絶対にないのに、ゲームだけが抜くわけにはいかない……べつに異議を唱えてるわけじゃなく、そういうのがあったほうが自然だと思うんですよ。で、恋愛を入れるためには、当然その先のこともあってもいいと、個人的には思ってます。全年齢指定でつくっていても、恋愛を表現しようとすれば、エロティックな部分はあると思いますから。逆にそれを無視しちゃうほうがへんな話ですよね。当然じゃないかなと僕は思います。
野口　ただし娘にウチのゲーム見せろって言われたら“やめてくれ〜”っていいますけどね。(笑)
——営業的にはそういうシーンがあった方が、売りやすいように感じますが。ただ、18歳以上ってことになるときちんとセールスポイントが決まる反面、購買層が限られるわけで、そういう部分で何かお話し合いはあったんですか？
藤田　始めはありましたね。全年齢指定でいこうかって声も若干あり、それについても話し合いました。
野口　その結果、やっぱり18歳以上推奨のほうが作品そのものを表現できるという結論に達したんです。というか、EVEの場合、全年齢というレーティング自体はっきりいって不可能だったんものですから。
堀切　営業・広報的にも、18歳以上推奨でよかったと思っています。EVEは98版で圧倒的に支持されたタイトルなんですけど、新たにサターンの市場へ持ってくるということで、ゼロからのスタートを目指したんです。コア・ユーザーの方々がサターンに流れているケースもあったんですけど、それよりもさらに広い範囲で楽しんでほしいと考えていました。
　最初のインパクトは、十分だったと思います。そういうシーンを意図的に編集部さんに持っていったところがありましたね。で、そこからストーリーに持っていく展開を考えました。ストーリー自体の面白さとか手応え、厚み、それとシステムですね。それ自体には絶対の自信を持っていました。注目していただければ、Hシーン以外のところでも、十分ユーザーの方を引っ張る魅力がある作品ですから。
藤田　物語自体がけっこう長いんで、そのなかでHなシーンが占める割合はかなり薄いと思いますね。プレイしていただいているとわかると思うんですけど、そういうシーンはなかなか出てこなくて。
——18歳以下の人ができないのは残念ですね。
藤田　そうですね、18歳以下の方にもやっていただきたいんですけど……。ま、いずれ18歳になるからガマンしてください。時さえ経てば、どなたでも18歳になります(笑)。推奨ですしね。
——逆にアダルトシーンへのこだわりは？
藤田　サターン版でなければありますよ。パソコンゲームをつくるうえではあると思いますね。でもそれは、シナリオライターによって変わっちゃうんです。ゲームをつくるときは巨乳が好きだとか、ロリコン系とかに。そういうコンセプトはあまり決めないんですけど、やたらめったらヤリまくるゲームにしようとか、そうでないゲームにしようとか、それぐらいは決めています。こだわりというのではないですけど。シナリオライター次第なんです。完全に。途中で変更かけたりもしないんですよ。“こういうふうにしなきゃダメだ”とかの注文もあまりしません。シナリオの段階で、そのへんはもう決まっています。

■実制作について

——EVE制作は、どの部分からスタートされたのですか？　例えばキャラクターとか、ストーリーとか。マルチサイトシステムとか？
藤田　マルチサイトというアイデアですね。こんな話ができるな……ってところから入りました。
野口　98版のときから第2弾として考えていたんですけど、第1弾をより進化させたものということを前提にキャラクターが生まれて、話がどんどんふくらんでいったというのがたぶん正解だと思います。
　実はシナリオライターによっては、キャラクターがあまり変わらない場合があるんです。同じシナリオライターがつくるキャラクターっていうのは、どこか似通っていると僕は感じますね。話によって大きく変わる例というのは、あんまり見たことがない。
——まりなはビジュアルと性格が合っている感じがしますが、小次郎はヌボーっとしてますよね。
藤田　そうですね、主人公があんまり強くて、カッコよくて、おまけにいいヤツっていう設定は、このテのゲームだとやりづらいですよね。自分と重ねる部分がありますから、自分と比べてあまりにもすごいヤツだと“コイツはオレじゃない、こんなすごくない”というのがあると思うんです。でも実際にプレイしてみると、やってることはすごかったりとか。
野口　女性ユーザーさんの声はまだ少ないですけど、けっこう“小次郎カッコいい”って言ってくれますしね。シナリオから“カッコいい”と言ってくださる方もいれば、見た目の風貌で“髪の毛が長いところがいい”と言う方もいるんです。でもそれは、あくまでゲームをやったうえでそうなったと思うんです。絵だけ見てカッコいいかって言ったら、髪の毛も長いし、顔なんてほとんど見えてないですからね。
藤田　声も含めて淡々とした感じかな……いかにもオトコしてますよね、性格が。まりなはガサツなところもあるけど、可愛い女性だし。ふたりとも独特の性格を持っていますがスーパーマンじゃない。その点では不自然なくプレイしていただけると思います。
——では最後に、読者やユーザーへのメッセージを。
藤田　最後までやって、泣いてください。ウチのスタッフでデバック中に泣いたヤツがいます。(笑)
——それはすごい。
藤田　もっともその人間は、何やっても泣くんですけど(笑)。感動していただけると思っています。切ない気持ちを味わってほしいですね。
野口　絶対に後悔はさせませんので、頑張って最後までやってください。そしたらきっと、感動の嵐が。
鈴木　声に注目してください！(笑)。かなりこまかいセリフまで音声を入れていますので。ストーリーが面白くてガンガン突っ走りがちですが、ふと箸休めのようにオアソビのものも試していただくと、違う楽しみを味わっていただけるかなと思います。
堀切　パソコン版をやられたユーザーの方には、サターン版になってスゴクなったところを見ていただきたいです。でも、せっかく家庭用ゲーム機で出すので、今までやったことない人にぜひやっていただきたいんですよ。1本の映画のような作品として、『EVE』見ていただければ、うれしいです。
——ありがとうございました。

3人のNEWキャラクター紹介で盛り上がるD-XHIRD新情報 好評の制作者INTERVIEW第3弾も共に大公開!!

D-XHIRD ディ・サード™

ボウイ・カレンに続き、今回は3名の新キャラクターが姿を見せた。各キャラのステージを紹介するとともに、新キャラの背負っている数奇な運命の一端を紹介しよう。彼らはどんな役割を担っていくのだろうか……?



●格闘アクション
●全年齢推奨
●タカラ
●'97年春発売予定
●価格未定
●バックアップメモリー容量未定

開発状況 50%

絡み合う運命の糸

また『D-XHIRD』に、NEW・FACEが増えた。けれど彼らは憎しみ合う敵でもなく、まして仲間でもない。個人……数奇で残酷な運命の糸にひかれゆく者たち。暗いといえばあくまでに暗く、悲しいといえば、あまりに哀しい。なぜこんなに……という問いに答えられるのは、だれなのだろうか?

格闘というジャンルにあり、技や画面写真も公開された。独特の戦闘システムやサターンの限界ともいえる動き、効果処理など、秀でた部分を上げれば枚数は尽きない。通常の格闘ゲームなら、そろそろ体育会系の熱苦しさが見えるころだ。が、『D-XHIRD』にはそれが、ない。獣だけが知る泉の水面のような静けさ、朝霧にかすむ森のような空気。その底に、ドキドキするほど研ぎ澄まされた日本刀の刃のような緊張感。不思議なゲームである。

コミカルな部分が皆無だから、という結果が導かれそうだが、心の中で"その次元の問題ではない"という声がする。"数奇で過酷な過去""残酷な運命にもてあそばれる者たち"これらを取り上げたゲームはいくらでもある。それでも……類似するムードを持った作品が思いつかないのだ。この頭の中で持て余す不可思議な感情が制作スタッフのねらいだとしたら、なんというものをつくったのだろう。『静かな革命』。これがやっとの思いで搾り出した、『D-XHIRD』という作品に対する感想である。

BOY STAGE 草原

旅を続けるボウイがふと足を止めた草原。が、広がるのは緑ではなくくすんでもの悲しい夕暮れである。黒い雲がボウイを嘲笑うかのように流れ、どこかここは、セシルの殺されていたあの丘に似ている。



◀なだらかに見えるが、タイプは落下する台形ステージ。ボウイのホームグラウンド。



◀カレンvsサンジュウロウ。オリジナルステージでほかのキャラ同士が戦うこともある。



▶ボウイvsルシファー。振り上げた死神の大鎌が、ボウイに襲いかかる……。

KAREN STAGE 高校

幻想的な朝靄の立ち込めた、早朝の高校。カレンの通う学校だろうか? 金網の向こうには、平凡だが幸せな日常がある。けれどカレンはここでひとりの戦士となり、運命を正面から見据えるために戦う。



◀外周だけが金網に囲まれた、壁ステージ。天井はないが金網から出ることはできない。

▶まさに武器を交えようとするカレンvsサンジュウロウ。機敏そうな動きが見てとれる。



◀飛び上がるカレンの影に注目。距離や大きさから、高さが浮き彫りにされる。

大鎌を操る美しき死神 LUCIFER

ルシファー

過去何百年も生きてきた死刑執行人。女性と見まごうばかりの容貌だが、優しさをはじめとするすべての感情は、その表情からは読み取れない。氷のように冷たく、優雅でありながら荒々しい。これは戦いぶりにも反映され、奇異で変則的な動きを常としている。長柄の先に三日月型の鎌をつけた大鎌を操る。

ルシファーは操作可能キャラの中で唯一、すべての秘密を知る者とされている。神と人の間に生まれ、この戦いにかかわる全員に死を宣告するために現われた哀しき堕天使。だがそれは正義のためでも、復讐のためでもない。いまわしい出自。そしてそれに付随する"禁断の実験"によって生まれ、死ぬことのできない己自身。本当に死を欲しているのは、このルシファーかも知れない。







能面のような表情を少しも変えず、あらゆるパターンの攻撃を繰り出すルシファー。彼の唇に嘲笑以外の笑みは浮かぶのだろうか？





LUCIFER STAGE 墓場

生物の気配すら感じられない荒野に打ち捨てられた墓場。荒涼としたそこには、唯一、人哀しき死神が立っているという。すべての者に公平な風だけが、枯れ草をそよがせている……。



◀前号で台形パターンの紹介に使われたこの墓場ステージは、ルシファーのステージ。



▲落下部分が非常にわかりやすい場所だ。画面はボゥイvs.シュナイダー。

武士道を重んじる剣客 SANJUROH

サンジュウロウ

口は悪いが人情家で、優しさと哀しさを隠して生きる男。刀身が70㎝ほどの片太刀をさげている。この日本刀は三日月型の彎刀で、敵の手足を容易に切り落とすほどの威力を持つ。またその大きな反りゆえに、斬る、突く、払う、投げるといった複雑な操作技術も可能にしている。

野武士を彷彿させる髪形、無頼さ、そして姿。彼は復讐に生き、敵を追い続けている。愛する家族と門弟を皆殺しにした男……サオトメ。無残な惨状はいまだに脳裏に焼きつき、消えることはない。弔いはせぬと誓った愛する者たちの墓に、サンジュウロウの花は供えられていない。今はただ復讐を成し遂げるためだけに、名もない修羅の道を歩く。が、彼は知らない。その道がすべての真実、あの惨劇の隠された真実に続く、ただひとつの道だと言うことを……。



武士という名の剣技のオーソリティ。刀という武器が生き出す力も脅威も、残酷さまで知りつくしたうえで日本刀を操る、哀しい剣客。一見無骨にみえる動きの中に、複雑に計算された技術が見え隠れする。





SANJUROH STAGE 高台の泉

深い森の中で湧き水があふれる、高台の泉。流れ落ちる湧き水が、戦う者たちの血を流し去る。脳裏に哀しい過去を持つ男は、無意識に惨劇を思い出す"凄惨な赤"を避けたのかも知れない。清浄な青。この空間はその色が支配している。



▲カレンvsボウイ。青い水面は、彼らの血をも証うのだろうか？

▼ルシファーvsシュナイダー。ふたりの闘いは凄絶なものになりそうだ。





▲あふれる湧き水がビジュアル効果を高めているが、基本は落下タイプの台形ステージ。足の下が湖水でどうなるかは、まだ公表されていない。

New Character

冷静な正体不明の捜査官 SCHNEIDER

シュナイダー

精悍な顔立ちで意志が強く、何事にも動じない自称〝捜査官〟。〝カノン〟の名を冠する超武器カノンスタッフ（太めのクォータースタッフ）を操り、変幻自在な攻防を展開する。格闘技にも長けており、特に体術・棒術においては、ダイナミックで破壊力のある攻撃を見せつける。

彼の行動は、まるでこの戦いにかかわるすべての者を監視しているようだ。と同時に、すべての〝終末〟を知り得ているような雰囲気さえ感じられる。彼の操る超武器カノンスタッフは、現代の科学でつくられたものとは思えない。ボゥイの操るカノンブレイドも、彼らがもたらしたものだという……。何より、彼と全く同じデータを持つ16歳の少年が在存する、という某所からの報告は？　彼の年齢は32歳。これは何を指し示しているのか？　まさか時空を超えて……。どうやら彼は、この物語の重要な「鍵」を握っているようだ。



超武器カノンスタッフをあるときは武器に、あるときは軸にし、スレンダーでむだのないボディから多彩な攻撃を繰り出す。が、攻撃の合間に映る彼の瞳には、何か不思議なものが浮かんでいる。

多くの謎を含む『D-XHIRD』のキーマン・シュナイダー。彼はいったい何者なのか？







SCHNEIDER STAGE　格闘場

非合法組織によって、無差別格闘技の賭け試合に使われていた会場。かつてリングの外には金の亡者たちの澱んだ欲望が渦巻き、閉鎖された鉄の檻の中には闘いを糧とする男たちがいた。今、リングには数奇な運命に導かれた戦士しかいない。

▼ボゥイvsルシルァー。少年と死神は、檻の中で戦闘を繰り広げる。



▼サンジュウロウvsルシファー。閉鎖空間で２種の刃が火花を散らす。





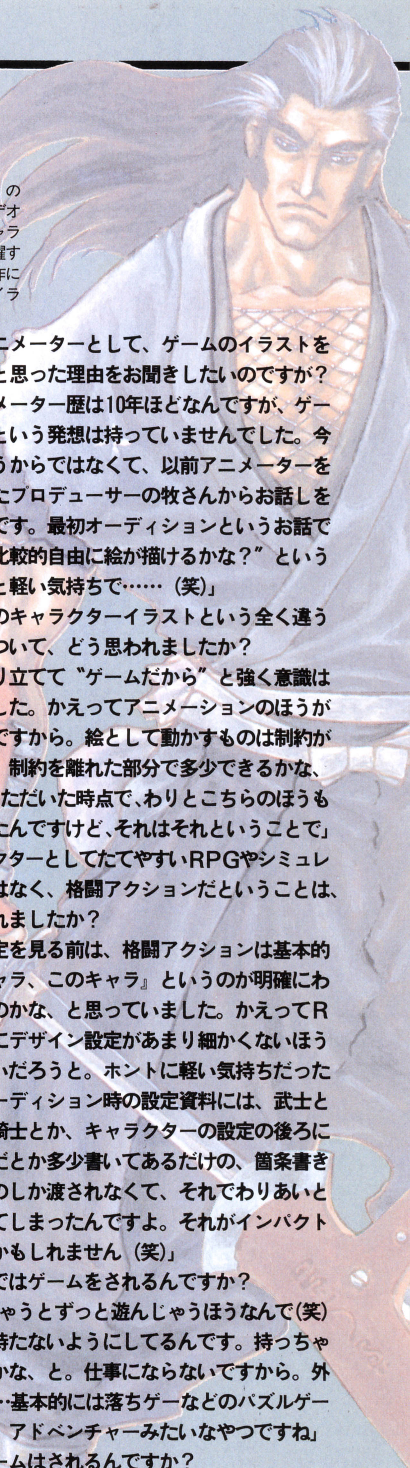
▲公開されたステージの中で唯一天井のある、壁・天井ステージ・闘技場。シュナイダーがホームグラウンドにする閉鎖空間だ。

制約は多いけれど自分の絵でいこうと思う

制作者独占INTERVIEW第3弾!

D-XHIRD

今回はいよいよ注目の『D-XHIRD』イラストレーター・箕輪豊氏のインタビューだ。あの独特のイラストを生んだ、神の手の声をお届けする。



アニメーター
箕輪　豊氏

◀映画「獣兵衛忍風帖」「X」のキャラデザイン・作画、ビデオ「ロードス島戦記」のサブキャラデザインなど、各方面で活躍する実力派。『D-XHIRD』制作には、キャラクターデザインイラストレーターとして参加。

――まずアニメーターとして、ゲームのイラストを手掛けようと思った理由をお聞きしたいのですが?

「僕のアニメーター歴は10年ほどなんですが、ゲームイラストという発想は持っていませんでした。今回は僕のほうからではなくて、以前アニメーターをやってらしたプロデューサーの牧さんからお話しをいただたんです。最初オーディションというお話でしたので"比較的自由に絵が描けるかな?"という程度のわりと軽い気持ちで……(笑)」

――ゲームのキャラクターイラストという全く違うジャンルについて、どう思われましたか?

「いや、とり立てて"ゲームだから"と強く意識はしませんでした。かえってアニメーションのほうが制約が多いですから。絵として動かすものは制約が多いんです。制約を離れた部分で多少できるかな、と。お仕事いただいた時点で、わりとこちらのほうも制約があったんですけど、それはそれということで」

――キャラクターとしてたてやすいRPGやシミュレーションではなく、格闘アクションだということは、特に意識されましたか?

「最初に設定を見る前は、格闘アクションは基本的に『このキャラ、このキャラ』というのが明確にわかればいいのかな、と思っていました。かえってRPGのようにデザイン設定があまり細かくないほうがやりやすいだろうと。ホントに軽い気持ちだったんです。オーディション時の設定資料には、武士とか、西洋の騎士とか、キャラクターの設定の後ろに髪形はどうだとか多少書いてあるだけの、箇条書きみたいなものしか渡されなくて、それでわりあいと自由に描いてしまったんですよ。それがインパクトがあったのかもしれません(笑)」

――ご自分ではゲームをされるんですか?

「僕、やっちゃうとずっと遊んじゃうほうなんで(笑)ゲーム機は持たないようにしてるんです。持っちゃうとヤバイかな、と。仕事にならないですから。外では多少……基本的には落ちゲーなどのパズルゲーム系、あと、アドベンチャーみたいなやつですね」

――格闘ゲームはされるんですか?

「ええ、多少は」

――このお仕事される前、格闘ゲームの動きをアニメーターとしてどういうふうにご覧になっていましたか? または制作時に、「ここはこういう動きにすればいい」というようなことを感じたことは?

「バーチャファイターの動き方は、けっこう殴ったときに痛そうですよね。動きでいったら、タメや突いたあとの重みなどは注目していましたが、ゲームだから特に……というのは考えませんでした。アニメーターとして"これからこうしよう"という意見は出ると思うんですけど、今の段階でゲームに反映されるような部分というのは特別にはありません」

――闘神伝のキャラは、意識されましたか?

取材協力● AOYAGI(東京・上井草/03-3396-6628)　撮影●山﨑友也





HAMIDASHD INTERVIEW



『D-XHIRD』プロデューサー
牧　由尚氏

前回インタビューに答えていただいた牧氏からも、紙面ではあったがお話を聞くことができた。制作現場の最も新しい生の声を、素敵なプレゼントとしてここに掲載しよう。

「意識しないって言ったら嘘になるでしょうけれど、意識したと言ったらほかの格闘ゲームもです。もちろん、闘神伝は最も意識しましたけれど、意識してもしかたないっていう部分がありました。『D-XHIRD』はスピーディな動きを追求していますから、イラストという静止画の上での挑戦のような……ここの動きはやっぱりこうじゃないかとか、イラスト上でどのようにって……う～ん、あんまり考えてないですね(笑)。『D-XHIRD』、というゲームそのものを、独立して考えてしまったものですから。

とにかくポリゴン数が限られてるという制約が大きかったですね。スピーディな動きを表現したりということで、ポリゴン数が当初の予定より減ってしまってつらい部分も多少ありました。あとでポリゴン数が足りないところとかが出てきて、フォルムであまり差がつけられなかったとか。アニメーションはケレン味があってフォルムで差をつけられるような仕事ばかりなので、もうちょっとできるかな、と思ってたんですけど……」

――イラストは、これからまだ新しいものが？

「そうですね、まだちょっと遅れてまして、全体で十数体ぐらいかな。僕の手も遅かったもので」

――モーションキャプチャーの採用は、イラストをおこした時点で決まってたんですか？

「作業的には並行していました。時間がさけなくて作業現場には行けなかったんです。かわりに企画の方がご自分でアクションされてビデオに撮った門外不出のビデオがありまして、それを見せていただきました。"ああこんな感じなんですか"って感じで。それがね、会議室とかでモーションされてるんですが……すごく申し訳ないんですけど……お笑いビデオなんです（笑）。その方はもう"アレ出されたら、表歩けませんから"って（笑）」

――それは見たいですね。

「もちろんダメでしょう（大笑）」

――制作過程で今までのアニメーションとの違いというのはありましたか？

「アンダーな設定部分で言ってしまえば、ほとんど同じと言ってかまわないと思います。今回は畑が違うので、アニメーションの作画監督のようにすべてを判断できませんが、キャラクター設定に関して言えば同じですね。実作業としては、アニメーションだと絵柄もいろいろ変えたりするんですけど、今回は一応自分の絵でいかせていただきました。ま、実際の格闘部分はモーションキャプチャーが優先されてしまうでしょうからね」

――通常のゲームイラストのように"設定資料にそったイラストを描けばそれで終わり"とは微妙に違うかかわりあいを持っていらっしゃる感じますが？

「そんなに深いところまでは求めていないと思いますよ。ただ、スタッフの方々のよりいいものをつくりたいと言う気迫は伝わってきますから、できる限りご要望にお応えしたいと思って、頑張ってはいます」

――新たに登場したシュナイダーとサンジュウロウ、ルシファーの3人について教えていただけますか？

「そのへんはもう、イラストを見て記事を読んでいただくということで……。申し訳ないですね」

――アヤしいキャラクターがいるとか…？

「う～ん、そうですね。妖しげな……大人の女性っぽいのはいますね。僕自身はそこまで思ってないんですけど（笑）。あとはご想像ください」

――箕輪さんが考える、『D-XHIRD』の魅力をお聞かせください。

「これは開発の方が言うべきでしょうが……僕の個人的な意見としては、天井があって壁があって、落下のあるステージなんかでも、落下中なら復帰技が使えるとか、ステージを立体的に使えるのがほかの格闘とすごく違ってて。そこのところはやっぱり魅力的ですよね。あとは、サターンであるってことですか。素人考えですけど、相当ポリゴンが限られてて制約ガチガチなのに、制作の方がすごく頑張っていて、"え～ここまでできるんですか？"ってところが驚いたし、ゲーム自体の魅力につながっていると思いますよ。全体をひと言で言うには……う～ん。正直言って客観的には、見れないです。すごくいいとしか」

――『箕輪ブランド』の格闘ゲームですね。

「そうとっていただければ」

――ここまででご苦労された点は？

「僕はもっと、おおざっぱなキャラクターを考えていたんですよ。キャラクターにしても黒いヤツ、赤いヤツ、そういうほうがシンプルでいいかなと。でもタカラさんチェック厳しくて(笑)。あとやっぱり本業の作業場でしか描けませんので。現場の雰囲気を知りたかったので、制作のほうにも顔出そうかなって思ってたんですけど、忙しくてそれができないのが少し残念ですね」

――メインイラストは、でき上がったんですか？

「まぁ、チョボっと」

――最初は何かライダースーツのようなものをお考えになっていたのがポリゴン数で変更になったとか？

「ほかにも自分で"いいじゃん、コレ"っていうのはあったんですけど。ほかで使っちゃおうかな(笑)」

――最後に、『D-XHIRD』のイラストレーターとして、読者にメッセージをお願いします。

「僕の絵柄は特徴があるっていわれていますが、可愛いの描けないし……（笑）自分の絵は自分ではわかりませんが、まぁユーザーの方が気に入ってくれたらうれしいです。実際の制作では制約が多いんで、現場の方がどういう処理をしたのかな、とか。そういう意味では、僕自身も完成を楽しみにしているユーザーの一人ですね」

――ありがとうございました。

――前回ボゥイのファッション決定時の苦労談をお聞きしましたが、イラストからポリゴン面への制作過程で制作サイドから気を使われた点は？

「箕輪さんのキャラクターのもつスマートなスタイルを表現することに気をつかいました。例えば生地さん（総指揮・生地氏）から"ボゥイの髪の毛の質感を柔らかくしてほしい"と言われて……スタッフは硬直してましたね(笑)。結局はうまく表現してくれました。何回もテストを重ね現在画面に表示されているボゥイの顔になったわけです。カレンの脚にもこだわりまして、かなりのポリゴン数を使いました。脚に魅せられてカレンのファンになる方も多いと思いますよ。"カレンのパンツをどうするか"なんてことまで相談しましたから。そんな論争の最中に箕輪さんからパンツの絵がFAXで届きまして一同納得したんです。良識の問題もありますし、これでいきましょうと……これ以上は秘密です。(笑)

3Dの制作時にはスタッフが合わせるというだけでなく、箕輪さんにも都合の悪いものは修正してもらいました。肩当ての張り出しの形状とかですね」

――前回公開されたエフェクト機能の完成度とその効果は？　現在の全体の完成度も教えてください。

「エフェクトの完成度は30%というところですね。グラフィックも調整中で、バランス調整もまだです。最終的には"もっとカッコよく"をテーマに調整します。エフェクト技についてですが、『D-XHIRD』のエフェクト技は長距離攻撃用ではないんです。近距離戦で、パンチやキックのコンボに入れられるような技にするつもりです。もちろん『スト2』のリュウが最後は昇竜拳で決めるように、エフェクト攻撃でカッコよく派手にフィニッシュするため、と考えてくださってもかまいません。キャラクターや技のエフェクトだけでなく、BG演出にも注目していてください。プログラマーもグラフィックデザイナーもサターンの限界に近づこうと燃えていますから。全体の完成度は60%というところでしょう」

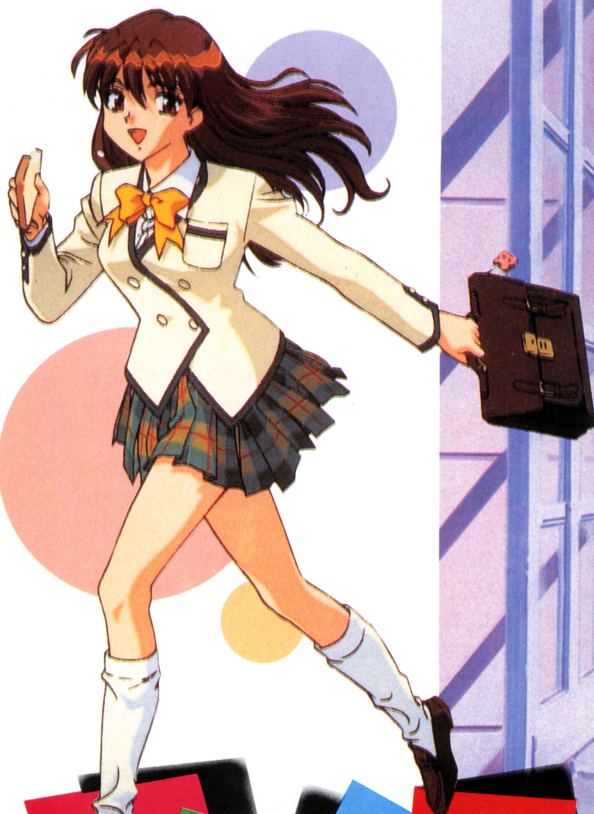
――次に公開可能なキャラクターは？　よろしければその詳細も教えていただけますか。

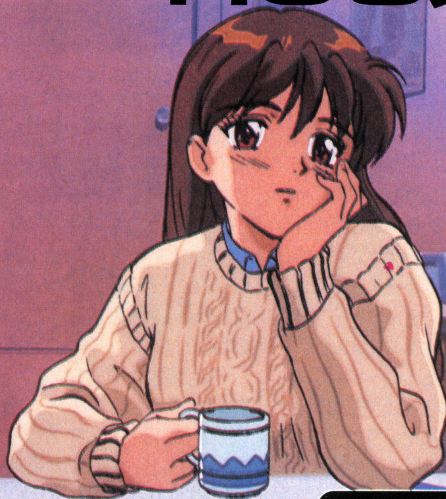
「それは秘密です。チョッとだけ言うと、ついに私と生地さんのお気に入りキャラが登場します！　今、どちらがマイキャラにするのか生地さんと取り合いしているキャラなんです（生地：当然私です！）」

――ユーザーにストーリーを読み取ってもらうということですが、紙媒体での公開範囲はどこまで？

「『D-XHIRD』の持つ全体のテーマやイメージ、各キャラクターの背負うもの、そしてこれから待ち受けるであろうそれぞれの未来を予感させるもの……。それらを感じ取っていただき、発想をふくらませていただけるように、準備する予定です」

D-XHIRD™





データムが送り出す、RCS第1弾!

●リアルタイムコミュニケーション
●全年齢推奨
●データム・ポリスター
●1月31日発売予定
●定価¥5,800
●バックアップメモリー数未定

開発状況 99%

ROOMMATE ～井上涼子～



完全なリアルタイム性を提供してくれる新タイトルそれが『ルームメイト』だ

注目の新システムを持ったコミュニケーションソフト

サターンで数多く発売されている、恋愛シミュレーションなどをはじめとしたいわゆる「美少女ゲーム」に、全く違った新しい形態が生まれようとしている。それが『ROOMMATE～井上涼子～』だ。「リアルタイムコミュニケーションソフト」(以下RCS)と名づけられた本作は、登場人物とプレイヤーを同じ時間軸に存在させることで、両者のコミュニケーションに、本物のリアルタイム性を持たせているのが特徴。これはサターンの内蔵クロックを用いて、現実の時間をゲーム中に持ち込み、より「人間くさい」コミュニケーションをソフトに対して要求するシステムだといえる。実際には、「一定のスケジュールを持った人格がモニターの中に存在し、それがプレイヤーと一緒に生活している」という想像をしてみれば、いちばんわかりやすいかもしれない。

今までの、プレイヤーの都合を最優先する「美少女ゲーム」とは違った楽しみ方を求めている人なら、このソフトをチェックしておいて損はないはず。

突然始まった同居生活、相手は17歳の美少女…。

少女の名は「井上涼子」ふたりの新しい生活が始まる

さて、こちらのページでは、主人公(＝プレイヤー)とヒロイン役である井上涼子のバックストーリーについての説明をしていこう。

主人公は都内の１軒家に住んでいる青年で、父の単身赴任に母がついて行ったため、悠々自適のひとり暮らし。

ある日の夜、彼の家に井上涼子と名のる少女が突然訪れるところから物語はスタートする。とりあえず彼女をリビングに通し話を聞いてみると、彼女は主人公の父親の親友の娘で、ニューヨークに転勤することになった家族と別れて、ひとりで日本に残ったのだという。

数日前に父から届いた主人公への手紙にも、確かにそのことが書かれているし、まさかこんなに可愛い女の子を、外へ放り出すわけにも行かず、主人公は早速彼女のために空き部屋を片づけ始める。それを見て初めて、少女は安心したような笑顔を主人公に見せ、「よろしくお願いします」と頭を下げた。そこから、少しギクシャクしたふたりの同居生活が始まった……。

と、ここまでがストーリーのオープニングで紹介される部分だ。ここから先の物語は、プレイヤーが自分自身で彼女とコミュニケーションをして、つくり上げていくことになる。



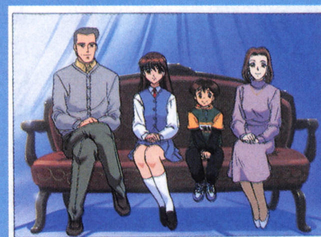
RYOKO INOUE PERSONAL DATA

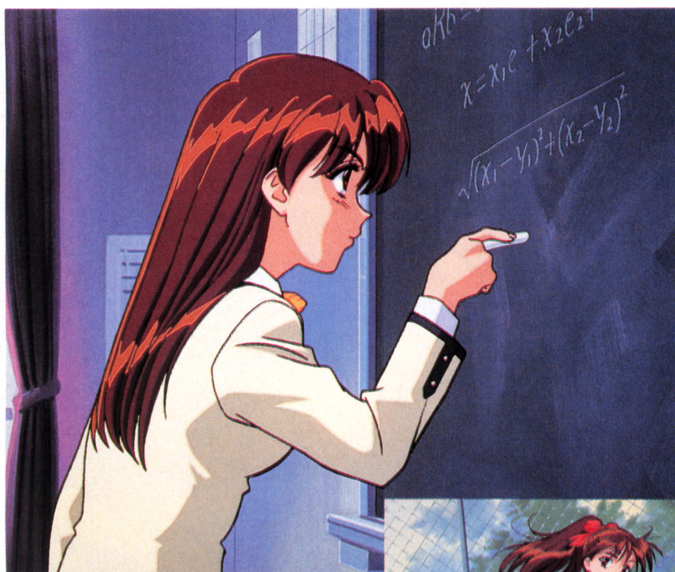
■井上涼子 パーソナルデータ

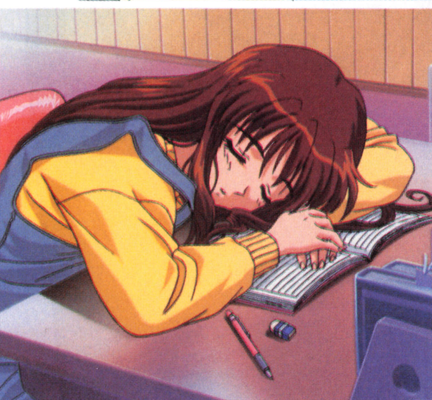
ちょっと泣き虫な同居人は、真面目で努力家の文系少女だ

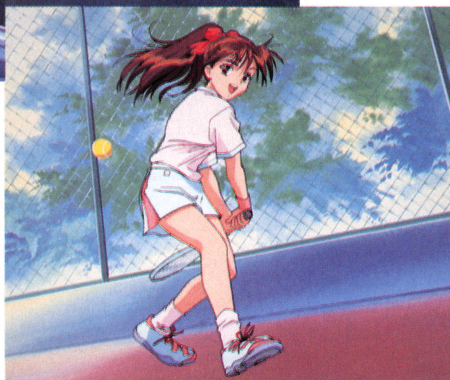
井上涼子[いのうえりょうこ]／生年月日：1979年11月４日／身長：158cm／体重：44kg／３サイズ：上から84、58、84cm／家族構成：父、母、弟（現在はN.Y.在住）。

17歳の高校２年生で学校ではテニス部に所属。ロングヘアの似合う健康的な女の子だ。性格は真面目で努力家、加えてロマンチストで少し泣き虫な一面も持っている。趣味は読書と音楽で、ほかに詩を書いたりすることもある。得意な科目は英語と国語。







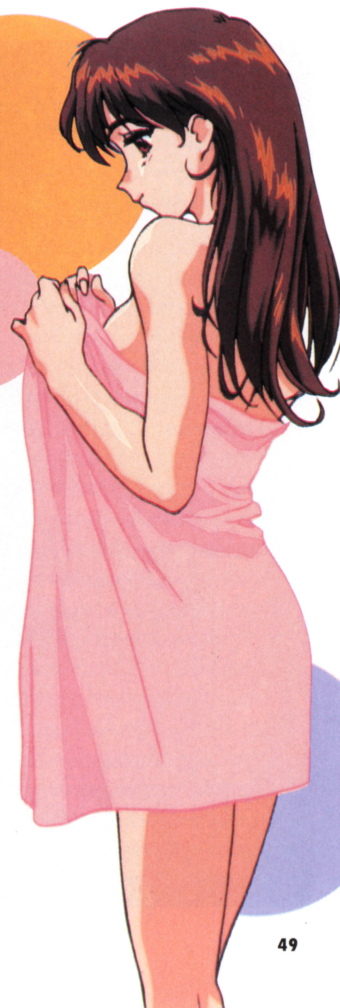


同居生活の舞台となるのは都内に建てられた１軒家だ

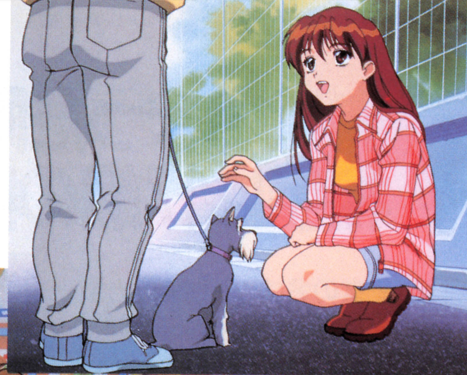
ふたりが暮らすことになる主人公の家は、郊外によく見られるような洋風の２階建ての建て売り住宅と似た感じの建物だ。外観は植え込みがされた小さな庭のあるこぢんまりとしたつくりで、玄関を入ると連絡用のホワイトボードが据えつけられている。そこからさらに奥に入るとリビングやダイニングといった家族の生活空間になるつくりだ。浴室、洗面所、トイレなどの水回りも１階についており、浴室への通り道となる洗面所では、運が良ければ右の写真のようなちょっと嬉しいシーンに出くわすこともあるかもしれない。

玄関脇の階段を上ると、それぞれのプライベートルームが向かい合わせに配置されている。

まず最初に、これらの場所をきちんと把握して、イベントが起きそうな場所をチェックしておくことも大事なことだ。



同居生活の基本はやはり会話。そこからイベントへの道が開く



彼女の行動を調べることが上手な会話の第1歩となる

最初にも述べた「リアルタイム性」と並ぶポイントが、このソフトにはもうひとつ存在する。それが「コミュニケーション性」の高さだ。モニターの中の少女との会話がプレイヤーの行動の中心になるだけあって、その会話シーンの種類の多さは目をみはるほどだ。

主人公と彼女の会話に採用されている会話のシステムは、いわゆるコマンド選択式。主人公は彼女の話や質問に受け答えをする形で会話が進んでいく。

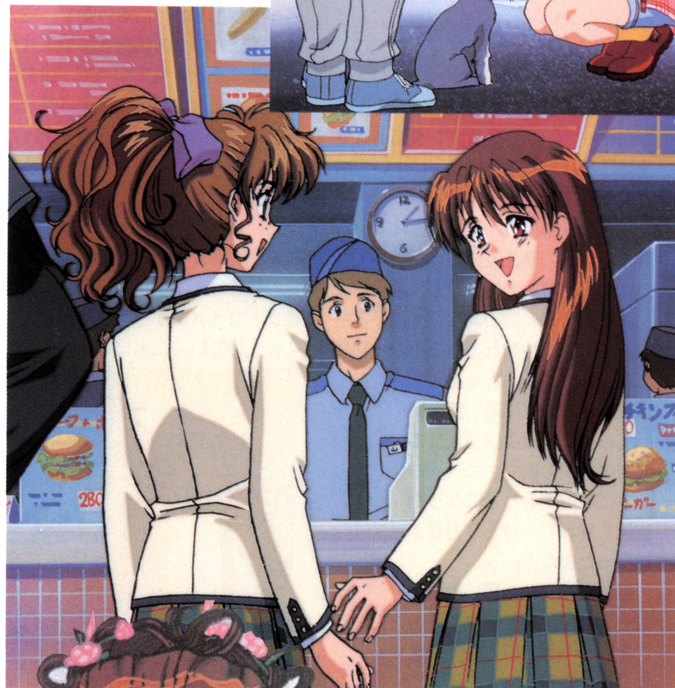
朝の挨拶など、時間に対応した会話に始まり、昔の思い出話、将来の夢など、その会話の内容はとてもバラエティ豊かで、プレイヤーを飽きさせないようにつくり込んである。この内容は、彼女と主人公が親密になるほど増えていくようになっており、会話をすればするほど、様々なイベント会話を楽しむことができるのだ。

ただし、会話を楽しむときに注意したいのが、このソフトが現実の時間とリンクしているという点。

普通の女子高生が生活するように、彼女もソフトの中で自分なりの生活を送っている。特に彼女は真面目な学生なので、とても規則正しく日々を送っているのだ。学校が始まる時間になったら家を出てしまうし、夜が更けると部屋で眠ってしまう。つまり、1個の人格を持って行動しているわけだ。

このせいで、プレイヤーが運悪く彼女と会えない時間帯にソフトを起動した場合は、ひとりきりで家にいる状態になってしまう。これを防ぐ方法は、とりあえず彼女のスケジュールをチェックして確実に会える時間にアクセスするか、こまめにソフトを起動させるかの2種類の方法がある。

これらを上手に使い彼女と会話をかわせばふたりの仲は自然と親密なものになる。数多くの会話イベントを見るためにはこんな努力も必要だ。



日時限定のイベントもチェック!

メーカーからの直接公開、ふたつのイベントを紹介

恋愛シミュレーションなどでもおなじみの、発生日時が限定されている固定イベントがこのゲームにもいくつか存在する。今回はそんな固定イベントふたつ紹介する。

まずは、12月24日のクリスマスイブに起こるイベント。この日の夕方に「ルームメイト」をプレイすると、涼子が小さなツリーを買ってくるイベントが発生する。このあと数時間経ってから、再びアクセスすると、今度はリビングでもの思いにふける彼女を見ることができるというものだ。

もうひとつのイベントは大晦日。この日の夕方から夜にかけても、年越しソバを一緒に食べるイベントなどがいくつか用意されている。

もちろんほかにもまだ固定イベントは用意されているので、怪しい日はなるべく多めにプレイしてみたほうがいいことがあるかも……。



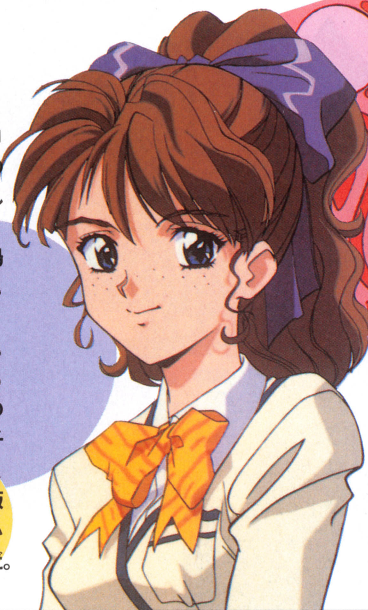
▶大晦日の夜のイベントのひとつがこれだ。ほかに夕方、深夜にもイベントが発生。



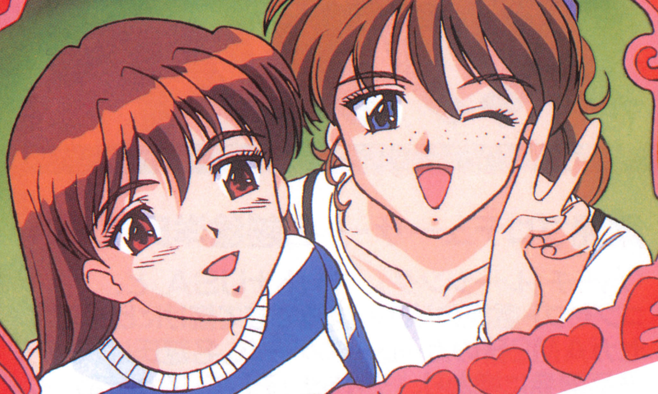
▲涼子が小さなツリーを買ってくる、クリスマスイベント。ウィンドウの影になっているので見にくいが…。

涼子の親友がゲーム中に登場
会話の中にも友達が……

彼女の名前は「中山りえ」
活発さが魅力の女の子だ!



「ルームメイト」は主人公と涼子のコミュニケーションを楽しむゲームなので、そのほかのキャラクターはほとんど登場しない。ただし、この「中山りえ」だけは別。涼子の親友として登場する彼女は、きちんとグラフィックもあり、ボイスを担当する声優もいる、「ルームメイトの第2のヒロイン」ともいえるキャラクターだ。涼子と比べると積極的な性格で、おとなしい涼子の悩みをいつも聞いている活発な女の子で、プレイ中にもしばしば登場してくるらしい。ふたりの家に遊びに来て夕飯を一緒に食べたり、ゲームをしたりといったイベントも用意されているようだ。



彼女のほかに涼子のクラスメートとして登場する「正広」や、あこがれの人「慎悟」といった男性キャラも、涼子が学校で起きたことを話すときなどにしばしば登場するという。

こういった周辺キャラクターは、(りえを除いて)グラフィックとして登場することはないが、主人公と涼子の間に様々な話題を提供してくれる、ありがたい存在でもあるのだ。

ボイスや特典にも注目すべし!

ソフト発売の翌日には
イメージソングが発売!

涼子とりえのセリフが、フルボイスで入っているのもこのソフトの特徴。涼子役は「藤野とも子」さん、りえ役は「柳原みわ」さんがそれぞれ担当しており、様々な会話を盛り上げてくれている。このうち涼子役の藤野さんは、このソフトのイメージソングを歌っており、そのシングルCDが発売日の1週間前の、1月25日に発売されることも決定している。このCDには曲とカラオケのほかに、下に掲載した涼子のポエム「空のちから」も収録される。

『ROOMMATE　～井上涼子～』の購入特典として、データム・ポリスターでは初回に限り、ルームメイトのオリジナルキャラクターシールをパッケージに付属。シールについているW特典応募券を同社まで送ると、抽選で80名に特製バレンタインプレゼント(チョコと涼子からのボイスメッセージ)や、オリジナルのセル画、テレホンカードなどのスペシャルプレゼントが当たるキャンペーンも実施する。締め切りはソフト発売日の1週間後となる1月31日まで(消印有効)。抽選に漏れた人にも全員にオリジナルポストカードがプレゼントされる。



▲これが藤野とも子さん。オーディションで選ばれた、青二プロダクション所属の期待の新鋭で、趣味は散歩と歌を歌うことだという。



▶1月25日に発売されるイメージソング『もしもここであなたに会えたら…』シングルCDのジャケット。

空のちから

最近、空を見上げたことってある?

毎日毎日、学校や職場を行ったり来たりしてると
どんどん視野が狭くなっていって
目の前だけしか見えなくなるの
まわりの人にあわせて、せかせか歩くばっかりで
空を見上げるどころか、よそ見だってできないし

空を見てると、なんだか心が安まるの
「世界ってこんなに広いんだ」って思うと
肩の力が抜けて、新しい「ちから」がわいてくる

学校でイヤなことがあると、
屋上に行って、空を見上げるの
そこに行けば、ビルも電柱もなくて
空を飛んでるような気分になれるから
思いっきり深呼吸して
空の「ちから」を胸いっぱいに吸い込んで
「負けるもんか!」って、心で叫ぶんだ

空って、なんだか
不思議な「ちから」がいっぱい詰まってるみたい
いつか好きな人ができたら
いっしょに空を見上げてみたい
広い野原に寝そべって
草の匂いと、大好きな人のぬくもりを感じながら
雲といっしょに大空を漂うの
もしも近頃、空を見上げてないなら
立ち止まって、見上げてごらんなさい
空の「ちから」が元気をわけてくれるから……



セガAM2研、待望の
アーケード版 カーレース第2弾!!

スカッドレース

業務用MODEL3ボード使用

開発プロデューサー・名越稔洋氏インタビュー

『バーチャレーシング』、『デイトナUSA』と、コンセプト重視のリアル路線で立て続けにヒットしてきた、セガAM2研のカーレースゲーム。名越氏は、その一連の作品開発に携わり、『デイトナ』そして『スカッドレース』のプロデューサーをつとめた。今回は、「レースゲーム」に熱い情熱とこだわりを持つ氏に、その思いを語っていただいた。



スカッドレース

国際GTレースをモチーフにしたレースゲーム。フェラーリ、ポルシェなど実在のスーパーカー４車種が登場。操作感覚はもちろん、ビジュアル、サウンド、細部にまでこだわり、最高の臨場感とスピード感を楽しませてくれる。



名越稔洋

●なごし　としひろ：『バーチャレーシング』以降のセガのレースゲームには、なんらかの形で参加している、いわばレースゲーム制作のスペシャリスト。初プロデュース作品『デイトナ USA』で、世界的大ヒットを飛ばした男。

「変化」は少しの勇気でもできる それを「進化」させるのに苦しんだ

──今回の作品のコンセプトは、『デイトナ』とはどのような違いがあるんでしょうか？

「『デイトナ』との違いですか。まずスタッフの話をしますと、前回の作品『デイトナ』とほとんど一緒なんですよね。８割がた同じで、中心になるスタッフは完全に同じです。『デイトナ』はインパクトが大きかったんで、あのシステムが遊び方としてひとつの市民権を得ちゃったところがあると思うんですよ。もちろん、市民権を得られるほどの操作感覚にまとめられたっていうのはすごく幸せな話なんです。けど、その後スタッフの中で意見がふたつに分かれたんです。そこから離れるべきだという人と、絶対変えるべきだという人と。今回は最終的に、変えた形になったんです。変化はできても、進化するのはなかなか難しいんですよね。変化はちょっとの勇気でもできますが、進化となるとまた市民権を得られるほどのものにしていくための、タフな精神力みたいなものがいるんですよ。で、変化ですませるか、進化させるのかの決断はなかなか難しかったんですが……。“やっぱり『デイトナ』でいいんじゃないの？”なんていいながら（笑）、やっぱりダメだななんて思いなおしたり。そうやって１年半通してやってきました」

「車の怖さ」をコンセプトに加え 「難しいけど面白い」ものを目指した

「今回はデイトナよりもすこし“リスクの高いしびれかた”をするようなゲームにしましょうと。ですが当然、初心者をはねのけたりするものじゃなくて、もっともっと“車の怖さ”みたいなものを入れ込みたい。難しいけど面白い、と最後には思えるものにしましょうと。それは今回できたと思うんです。何しろ“難しい”からスタートしたゲームですから。“スーパーカーに乗って300㎞/hでそんなことしたら、こうなっちゃうぞ”っていうところの再現から始めたわけです。初めはゲームとしてのコーディネイトは頭にはなくて、つくってる途中でいろいろと人から言われるんですが、それには耳を貸さないで（笑）、こなしてきました。で、最後にまとめに入ったんです。“この怖さは残しましょう”とか“このへんの怖さは単にストレスだから取りましょう”という具合で。そうするともう、『デイトナ』がどうしたとか言う人がいなくなってくるんですよ。だから『デイトナ』からどうするかっていう話だったんですが、それを経て、結局“生の車”の状態に戻して考えたわけです。でも『デイトナ』もそうだったんですよ。『アウトラン』がどうだったかとか、そんな話もしてたわけですから。そうすると中盤以降は、最初に言ってた比較対象（『デイトナ』）のことは考えなくなってくるものなんです。それを開発中に気がついて、“今回も同じだな”と思ったら今度は“いけるかも”って自信になりました。それから最後の調整をかける前に、“生の状態”に近いものでロケテストに出したいとメインプログラマーが言いまして。初めはぼくはどうかなと思ったんだけど、確かにお金取って遊んでもらうのに失礼なレベルではなかったので、そのうちぼくもテストしてみたいと思い始めましてね（笑）。そうした結果、みんな面白いって言ってくれるんです。ところがまあ、そのあとの最初のミーティングで言ったのは“これは信じちゃだめだから”ってことでしたね（笑）。最初は目新しいから面白がるけど、これがひと月も経ったら、それ以降は楽しいって言ってくれないよと。会社ですから、新しい商品にもそれを楽しむべき適当な正味期限？　といったものがあると思うんですが、われわれとしてはつくる以上、いつまでも長く楽しんでもらえるものをつくりたい、ロングセラーにしたいから、今、最後の調整をしているところです。だから『デイトナ』っていうのはいい意味でも悪い意味でも、いつも気にしています。実は『デイトナ』もいつでも遊べるようにしてありまして、たまに乗ったりしてるんですよ。最近になってようやく、“『デイトナ』のほうがちゃちだ。つまんない”って言えるようにはなってきたんですよ。でも、まだ負けてるところはあるんです。ちょこちょこね。それを全部なくしていきたい。その作業をしているところです」

モチーフはエレガントなもので シミュレーターにはしたくなかった

──本作はシミュレーター指向が強いんですか？

「いや、そうではありません。やっぱりゲームだし、ぼくはゲームをつくるひとなんで、シミュレーターでは困るんです。今回は音取りとかで実際に自分も走ったりしてますが、やってないと語れないんですよね。そういう意味ではスピードウェイで走って語るのも、実車に近いパラメーターを与えてその車を運転して、そこからゲームをコーディネイトしていくのでは、違いがあるんです。調整っていうのは細かくパラメーターを変化させて決めていくものなんですが、そうでなくて、極端な限界値を知っておきたいんですよ。それは限界まで突っ込んだ人にしかわからない数値であって、その範囲内で小さな調整しかできないひとには、限界はわからないわけです。そういう意味でシミュレーションするっていうのは、面白いゲームをつくるためのデータベースづくりなんですね。そこからいきてくるものっていうのは……感覚的なものが大きいのかもしれませんね。値としては大いに参考になりますけどね」

──シミュレーションを経てゲームとしてつくり上げられていると。

「そうですね。それは『デイトナ』でも同じでした」

──『デイトナ』とはずいぶん違う印象を受けるんですが、そこにはどんなねらいがあるんですか？

「今回スーパーカーを選んだって言うのは、モデル３の性能のデモンストレーションも兼ねているんです。エレガントなものをネタにしたかったんです。で、非常に美しいスーパーカーをモチーフにしたんです」

──ゲーム的なコンセプトの違いによるものではないんですね。

「もちろんそうですけどね。車の違いから来る“印象の変わりかた”が大事だったというか……。『デイトナ』のときもあのグラフィックとかフォルムから“こんなゲームかな”と思って座ってもらって、そのとおりだったから楽しんでもらえたわけです。それが、絵を見て“こんなもんかな”と思ってプレイしてみたら“なんじゃこりゃ”って思われるようなできじゃ悲しいんですよ。で、フェラーリって言ったら名前は知ってて、でも乗ったことある人はすごく少ない。だから、遊んで納得してもらえるかどうかっていうのがいちばん気になるところですね」

──ゲームとしては『デイトナ』の同一直線上にあると考えていいんですか？

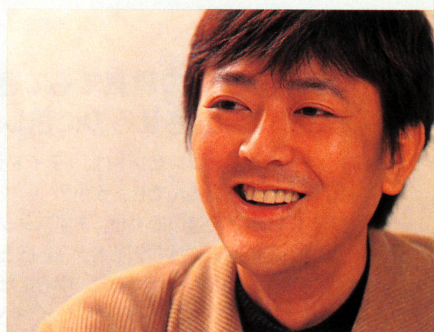
「その上にありますね。やっぱり。どう表現するかが違うんです。グラフィックスからきて、それに見合う操作感覚をつけていくっていう意味では同じです。今回は『デイトナ』の突き抜けた印象から、多少行儀のいい、きちんと綺麗になったよさっていうのはあるんですけどね。ただ、行儀よくといっても、地味とかコンパクトになっちゃうとすごくつまらないんで、あれはあれの壮快感、豪快な感じは残したいんです。スーパーカーだって高いしスピードは速いし、でもそんなの必要ないし、ムダって言えばムダなんですよね（笑）。そういうバカっぽさみたいなものを……目指したかって言われたらそういうわけでもないんですけど（笑）。でも、真顔でああいうものをつくっちゃう感覚とか。工場の人たちの誇りとか、カッコよさみたいなものを知ってると、マウス握る手にしてもちょっと違ったりもしてくるんですよね」

「車をなめるな」「気を抜いてプレイされたくない」が作者の本当の気持ち

──話は戻りますが、『デイトナ』と今回のいちばんの違いは、「車の怖さ」がコンセプトに加えられていることなんですね。

「ゲーム性によるうまい、下手の差というのはあると思うんです。ドライブゲームですから、このラインを通るのがいいとか、ここで２速に落とすのがいいとか、そういうものはなきゃいけないんですが、それを車の特性によって出せればもっといいと思ったんです。今回は例えば、直線での安全性っていうのがあまり保証されていないんです。直線であっても、うっかり車線変更したり、車をバカにしたような走りをすると、ちょっと痛い目にあうようになってるんです。真剣に走ってもらわないと。でも、難しいゲームにしたいわけじゃないんです。気を抜かれたくないだけなんです。『デイトナ』は慣れちゃったら、極端な話２本指でも運転できたと思うんですが（笑）、今回は……なめるなと。やっちゃいけない操作があって、それに気がついた人が姿勢を正したりしてるのを見てると、ちょっと嬉しく思いますね。車の面白さ、難しいけど面白いっていう要素を感じてくれればいいと思います。コースの難易度という部分では、そうでもないと思います。『デイトナ』に

「もっと“車の怖さ”みたいなものを入れたい」



比べるとやや手応えがあるかと思いますが、遊んだ時間は同じになるようにしています。今回のはそこで、ちょっと短いなと思われてしまう感触があるのが弱味かなと思ったりもしますけど。みんなけっこう走ってるんですよ。"まだ終わんないのか"と思われるより全然いいんじゃないかと思います」

―少々怖いゲームに思えてきたんですが、それとは逆にどんなところが『デイトナ』以上に気持ちいいゲームになってるんでしょう？

「そうですね……音の変化なんかはいいですよ。耳でも遊んでもらえるようになってます。エンジン音とか。シフトは結局4速のHゲージになりました。6速は入れ間違いが多くて、アップダウンのシーケンシャルだと4速から2速に入れる遊びとかがしにくくなるんですよ。せっかくそういう遊びがデイトナで確立したんですから、それは残したかったんです。一度6速になるって言っちゃったら、それを見た読者さんからずいぶんお手紙がきました。"6速になるそうですが、シフトの形状は大丈夫ですか？"とか(笑)。そういう葉書を見るたびに"大丈夫。大丈夫"って心の中で返事をするんですけどね(笑)。でも大きさは少しコンパクトになりました」

――クラッチはないんですか？

「ありません」

――あったら走れないのではと思いますが。(笑)

「クラッチつきっていうのは、ぼくがプロデュースしてディレクションするゲームからは、おそらく出ないんじゃないかなと思うんです。断言できませんが。クラッチの魅力はゲームにとっても魅力なのかなという疑問があるんです。実車には必要な魅力だと思うんです。ところがゲームの魅力としてどうかというと……それが楽しめるのは一部の人だけかな」

――それは名越さんのレースゲーム観に大きくかかわりますよね。

「そうですね。あ、そういえばブレーキのないレースゲームも考えたことあります(笑)。さすがにそれはダメだろうってことになりましたが……。そういえば今回は、アクセルワークもすごく重要になります。ドリフトの起こるきっかけが多くて、いろんなケースで発生します。『デイトナ』はブレーキ＝ドリフト発生機みたいな感じだったんですが。ドリフトするにもブレーキで起こしたほうがいい場合と、そうでない場合と、ちょっとドリフトしたいとか、途中でやめたい場合もあります。途中でやめたいっていうのが『デイトナ』でいちばんやりたくてできなかったんですが、今回これがアクセルでちゃんとできるようになったのがいちばん大きい違いです。気がつけばかなり面白くなりますよ」

まずはプレイヤーをゴールさせる その中でいかに遊んでもらえるか

――では、名越さんがレースゲームにいちばん求めるものっていうのはなんですか？

「それはですね……ゴールすること。ぼくはゲームの世界に入るまではゲームがヘタだったんです。自分がアーケードに行ってゲームしてたときに、"こんなのゴールするやついるのか？"なんて思ったこともあったんですよ。やっぱり終わらせたい。インタラクティブであるものは、自分が仕掛けた以上、自分の力で終わらせないと最後にたどり着けないわけですよ。例えば麻雀ゲームだったら最後まで脱がせたいわけですよ(笑)。だからゴールさせて、その中でどう遊ぶかと。その中のひとつひとつも楽しくなきゃいけないんですけど、それ以前にゴールしてもらうもんだ、ゴールしてもらうことを大前提につくってるんです。だからゴールさせることに対しては絶対的なサービス精神をぼくは持ってるんですよ。だから初級がふたつあったり。中級って言うのは一応あるけど、気持ちとしては初級に近いんですよ。とにかくゴールしてください。時間はあげるんです。その中で楽しんでほしい。ドライブゲームに関して言えば、まずゴールさせる。『バーチャファイター』みたいに30秒でチャッと終わるのも、悔しさを演出する意味で優秀なんです。けど、ドライブゲームだったらゴールしてほしい。ぼくの場合はとにかく、全員に、できればゴールしてほしい。それが自分のゲームの人気のひとつになっているんだったら、すごく嬉しいです」

――言われてみれば、『デイトナ』でもそうですね。『デイトナ』の初級は密度を上げたいっていう意味もあってショートオーバルなんですけどね。あれのいいところは、どんなヘタでも3周から5周くらい

「真剣に走ってほしい 車をなめるな……と」

できるところなんですよ。そんなにまわったらけっこう遊んでる気になるじゃないですか。それまたまわってやる、また行ってやるっていう気になるじゃないですか（笑）」

——そう言えば『デイトナ』は「エンデュランスモード」も面白かったですもんね。

「今回もできますよ。周回数も設定で変更できます。ピットの時間が長くなったんですよ。ピットの人も増えましたし。タイヤが減ったりとか、そういう部分も設定で可能になります。それから、視点切り替えボタンに“遊び”が入ります。4つのボタンで4つの視点なんですが、ある特殊な操作をするとちょっと違う視点になったり。これは悩みどころだったんですよ。視点2で画面が左に寄ってるのと、画面が中央にあるのはどっちがいいか。じゃあそれをやってみようと。決断のとき、本当の五分五分で迷ったところは、そういう形にしたんです」



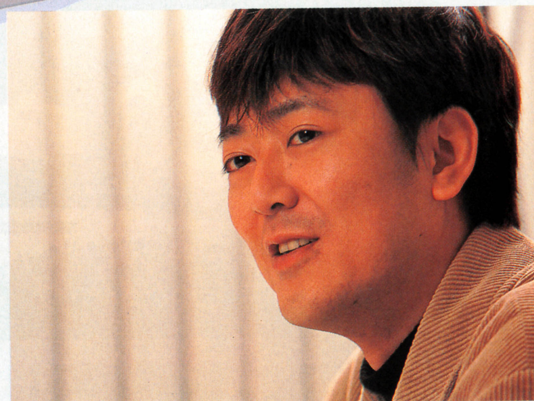
これが最後になっても悔いの残らないものに仕上げた

——コンセプトはどれくらい表現できたと思いますか？

「驚かれると思いますが……90%かな。『デイトナ』は80%でした。100%はちょっとムリでしたね（笑）。その気持ちは次への糧ということで。モデル3の限界まではまだやっていないと思いますが、自分たちとしてはできるところまでやりました。今回は、『デイトナ』チームのひとつの区切りとしての意味もあるんですよ。もう5年になりますし。スタッフそれぞれが別々のことを考えるかもしれない。そういうことも考えて、これでチームとしては最後になっても、悔いの残らないものにしよう、という気持ちが込められてます」

——最後に、プレイヤーの方々にひと言、お願いします。

「つくっているぼくが、みなさんにゴールしてほしいという気持ちがある以上、遊べないほどシビアなゲームにはなっていません。怖いけど、それが楽しい。最後に楽しいって思えるものじゃなければ意味がないと思ってます。画面を見ればぼくたちの情熱を感じとってもらえるとも思います。それを感じとって、面白おかしくプレイしてもらえれば嬉しいです」



「怖いけど、それが楽しい」

完成間近!! キミはどのマシンでどこを走る？

4車種、4コース、4視点

近々にもアーケードに登場するであろう本作。プレイできるのは初級2コース、中、上級各1コースの計4コースだ。レースゲームに自信のある方以外には、やはり初級からのプレイをおすすめする。真っ赤な専用筐体で、プレイに合わせて右左にロールするシートが特徴だ。





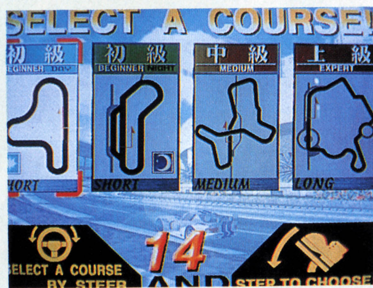






▼まずは搭乗車種を選択。それぞれに違ったクセがあるので、1台に絞って練習するのが得策。





◀次にコースを選ぶ。初級はスピードコーナーが多く、車の特性を試す意味でも走りやすい。中級、上級はテクニカルだ。



これが『スカッドレース』の専用筐体。前面と頭部のスピーカーからそれぞれ、SEとBGMが独立して鳴る。ステアリングは重め。しっかり握らないと運転できないぞ。

撮影●猪井貴志





サターンで発売されるふたつのガンダム 衝撃の画面写真をここに公開する!!



機動戦士Zガンダム/SIDE STORY Ⅲ裁かれし者

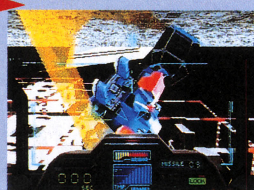
GUNDAM

鮮烈なるデビューからすでに17年。もはや世代を越えたファンを獲得しているのが、ご存知ガンダムシリーズである。その勢いは落ちることなく、今なおOVA、マンガ、ゲームと新たな展開をしている。今年SSで発売される新ガンダムを緊急リポート。



外伝シリーズⅠ・Ⅱ テクニカルデータ完全公開







SHOCK1

伝説的な人気の『Z』ワールドを
STGとアニメで完全に再現!!

機動戦士Zガンダム

前編（仮称）

複雑に絡み合った人間ドラマから、ガンダム最高傑作とも言われる『機動戦士Zガンダム』。その魅力をアニメ映像と新タイプSTGで忠実に再現したファン待望のゲームが登場！

- シューティング・アクション
- 全年齢推奨
- バンダイ
- 3月下旬発売予定
- 予価¥6,800
- バックアップメモリー数未定

開発状況 30%

前・後編のふたつに分かれたファン待望のZガンダム

アニメファンに衝撃を与えた「機動戦士ガンダム」のストーリーを継ぎ、複雑な人間ドラマとモビルスーツの魅力で根強い人気を得た『機動戦士Zガンダム』（以下Z）が、同名のタイトルで発売される。

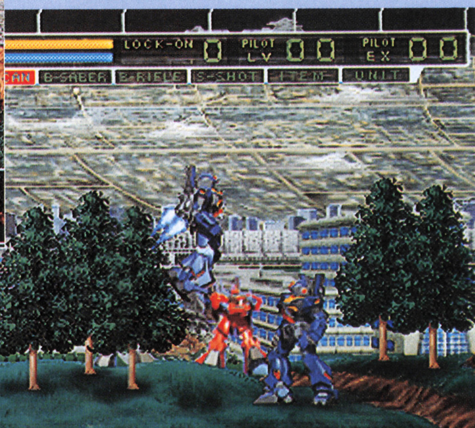
ゲームはすでにSSで発売された『機動戦士ガンダム』の正統な後継となるもので、前作のシステムをさらにパワーアップしていると言えば、それだけで注目するユーザーも多いことだろう。

では『Z』はどんなゲームなのだろうか？

ゲームのジャンルは横スクロールタイプのシューティングアクション。プレイヤーは主人公のカミーユになって、ストーリーの展開に沿ってMK-ⅡとZガンダムでステージをクリアしていく。ここで注目されるのが、TVのアニメシーンを再編集してゲーム内で贅沢に使用していること。数々の名場面を使った演出はファンには涙ものの感動を与えてくれる。また全50話というストーリーをいかすため、前・後編の2作品に分けられているのも期待できる。

ゲームシステムに関してもあらゆる点で前作をしのいでいるが詳しい情報は今後の続報を期待しよう。



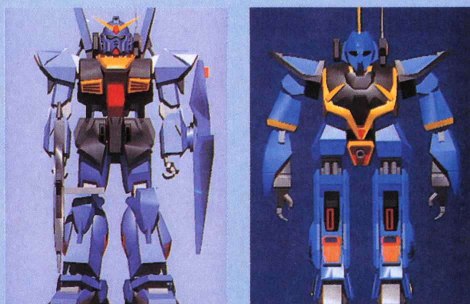


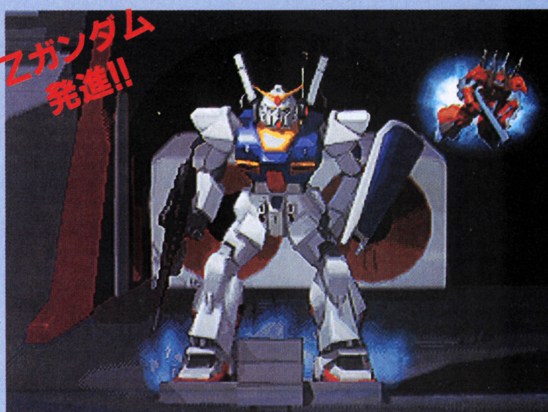




▲爽快感を高めるためロックオン攻撃が前作より操作しやすくなっている。また360度のマルチモニター演出による激しいバトル展開がリアルだ。

レンダリングCGによるMS





前作『機動戦士ガンダム』を検証する

完成度の高いSTGアニメ

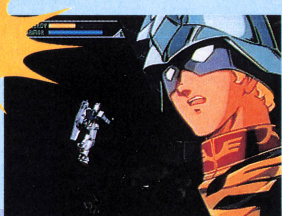
新作『Z』の魅力を探るためにも前作の『機動戦士ガンダム』をチェックする。いちばん注目されたのは、TVの名場面を数多く使い、ムービーやカットインによる演出が施されている点である。もちろん音声はオリジナルスタッフ。これらの演出がゲームに臨場感を与え、単なるSTGを凌駕した作品となっているのだ。ゲームのテンポもよく、補給物資や支援などの設定がありシステム的にも完成度は高かった。『Z』の前に体験しておこう。





連邦軍VSジオン軍

▲連邦軍とジオン軍が戦う1年戦争を舞台に、アムロとシャアが活躍する。



◀随所に使われるアニメシーン。原作に沿った戦いをするのもひとつの楽しみ方

SHOCK2

ついに最終巻となる外伝シリーズ
MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY Ⅲ 裁かれし者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

モビルスーツのリアルな操縦感を実現し、新たなSTGを示した外伝シリーズ。最終巻はまだ細部の公開はされないが、入手した画面写真からさらなる完成度を推し測ることができた。宇宙が舞台となる戦いですべての謎が解けるのか?

●3Dシューティング
●全年齢推奨
●バンダイ
●3月7日発売
●予価¥4,800
●バックアップメモリー5

開発状況 50%

すべての謎が明かされる 外伝シリーズ完結編が早くも登場

3部作で綴られる外伝シリーズ。すでに、『Ⅰ』と『Ⅱ』が発売されているので、プレイしたユーザーも多いことだろう。そしてシリーズ完結編となる『Ⅲ』の開発も予定どおりのハイピッチで進んでいるようだ。思えば『Ⅰ』が発売されたのが昨年9月。『Ⅲ』の発売が3月7日なので、正味半年で3本のゲームが発売されるというから、これは驚きである。通常シリーズものといえば最低でも続編が出るまでには半年や1年がかかっていたもので、せっかく盛り上がった気分もさめてしまうことが多かった。外伝シリーズはそんな不満を解消し、高揚した精神と磨きがかったテクニック(?)を、そのままスムーズに注ぎ込むことができるのである。

今回公開できる画面写真は宇宙で戦うステージだ。写真を見てアレッと感じた人もいるだろうが、プレイヤーが操る機体のコクピットに、なぜかブルーが現われているのに気がつくはずだ。ブルーはプレイヤーが操縦する機体のはず? その解答は『Ⅱ』のエンディングを見た人ならわかるので、あえてここでは触れないでおこう。EXAMシステムの謎。ユウ・カジマはどうなるのか。また、ブルーという高性能の機体が、なぜ機動戦士ガンダムの1年戦争に影響しなかったのか。すべての謎は、この完結編で解明されることになる。外伝シリーズを100%楽しむためにも『Ⅰ』『Ⅱ』を必ず制覇しておこう。

戦いの舞台は宇宙へと移る……



▲ターゲットの後ろに見えるのは巨大なスペースコロニーの一部か。光と影の明暗で見るフォルムは、まさに見事としか言いようがない。

"MS VIEWER"を搭載!

完結編ならではのビッグプレゼントがこれだ。ゲーム中に使われている11種類のモビルスーツのポリゴンビジュアルとデータをおまけとして見ることができる。また外伝シリーズで開発者がこだわった、モビルスーツの動きも見れるので、ガンダムファンは買うしかない。

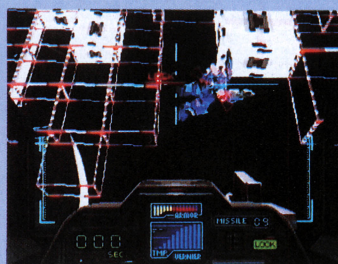
形式番号 MS-14A GELGOOG



Ⓑ…EXIT

◀ジオン軍の最終量産型MSのゲルググ。兵器・機動力ともに優れ、ガンダムもかなり苦しめられた強敵だ。





◀バックに見えるのは建設途中の施設なのだろうか。ということは、戦いの障害物かターゲットのひとつになる可能性もあるのだが……。



敵はブルー!?

▶ビームサーベルで襲いかかるブルー。なぜブルーが敵になるのか。それもよく見るとブルーの頭部はジムタイプではなく、ガンダムタイプに見えるのだが!?

機動戦士ガンダム外伝Ⅰ・Ⅱ　テクニカルデータ完全公開!!

総合成績＝戦術得点＋クリアボーナス点＋[(100ー被弾率)×難易度]

MISSION COMPLETE
なかなかいい腕をしている。
これからの戦果に期待する。
戦術得点・・・36107点
被弾率・・・55%
総合戦績・・・50607点
評価 B

ユウ・カジマ(プレイヤー)の階級を大尉にして最終巻を楽しむ

評価は『Ⅰ』『Ⅱ』と共通して最高Aから最低Eまでの5段階に分かれており、全ステージを評価B以上でクリアすれば、階級が1ランク上がるようになっている。つまり『Ⅰ』では少尉だったユウ・カジマも、大尉まで階級を上げることができるのだ。

まず評価を上げるためには、そのステージ中に得た得点（戦術得点）とダメージ（被弾率）に、ステージによって異なるクリアボーナス点を加算した総合戦績を上げなければならない。特に難易度はイージー＝0、ノーマル＝100、ハードが200で計算されるので、ハードでクリアすることが重要になる。

機動戦士ガンダム外伝Ⅰ

	評価	攻略ポイント	写真説明
STAGE1	A-7万点以上 B-7万点未満 C-6万点未満 D-5万点未満 E-4万点未満	クリアボーナスは1万点。このステージではどんなに時間がかかってもいいので、ステージ中にある壊せるものをすべて壊すことが重要になる。敵のMSは援軍を含めて8機出現するので、すべてを撃破する前に基地を壊滅させる。	▲ザクに攻撃されないように、施設を次々と破壊していこう。ライフルでの得点が若干高いようだ。
STAGE2	A-4万点以上 B-4万点未満 C-3万点未満 D-2万点未満 E-1万点未満	クリアボーナスは1万点。ステージのクリア条件はブルーを撃退するか、一定時間過ぎるかのふた通りだが、Aにはもちろん撃退が必要。限られたチャンスをいかし、攻撃を受けてもいいからサーベルをヒットさせること。	▲敵を追いかけながら、立ち止まって攻撃してくるときに、ダメージ覚悟でサーベルで斬る！
STAGE3	A-6万点以上 B-6万点未満 C-5万点未満 D-4万点未満 E-3万点未満	クリアボーナスは1万点。各ステージに共通することだが、敵MSは味方機に倒させずに自分で倒すことが得点を上げる。このステージでは施設がほとんどないので、敵MSを倒す、被弾をおさえる、ギャロップの破壊が必要だ。	▲ギャロップは6つのパーツを破壊しないと撃破できない。照準を変えながらライフル攻撃をする。
STAGE4	A-6万点以上 B-6万点未満 C-5万点未満 D-4万点未満 E-3万点未満	クリアボーナスは1万点。施設を守る防衛戦なので、いかに施設を破壊されないようにするかが重要になる。自らの流れ弾でも破壊してしまうので慎重に敵MSを撃破する。もちろん味方機が破壊されないように援護もしておこう。	▲援軍として最後に出現するドムとザクは、先にザクを倒さないとドム戦の間に施設が破壊される。
STAGE5	A-6万点以上 B-6万点未満 C-5万点未満 D-4万点未満 E-3万点未満	クリアボーナスは1万点。やはり防衛戦なので、基地の施設を徹底的に守り抜くことが必要になる。戦いは前半のハイ・ゴッグ戦と後半のドム戦のふたつに分かれる。ハイ・ゴッグ戦で極力ダメージをおさえるように注意しよう。	▲ハイ・ゴッグは攻撃を受けると突進を仕掛けるか棒立ちになる。動きを読んで確実に攻撃する。

機動戦士ガンダム外伝Ⅱ

	評価	攻略ポイント	写真説明
STAGE1	A-6万点以上 B-6万点未満 C-5万点未満 D-4万点未満 E-3万点未満	クリアボーナスは1万点。調査ヘリがダメージを受けると減点されるので、先行して砲台を破壊する。他には敵MSのとどめを自分でさす。味方機が破壊されないように援護する。イフリートにできるだけダメージを与えるなど。	▲調査ヘリを追いかけるようでは、ヘリのダメージは必至。スタートと同時に砲台を破壊しながら進む。
STAGE2	A-6万点以上 B-6万点未満 C-5万点未満 D-4万点未満 E-3万点未満	クリアボーナスは5000点。左、右、中央の順番で対空砲を撃破して、ヘリを落とされないようにする。マップ上のヘリの位置にも注意。敵のMSとは戦闘エリアの境界で戦うことも多いので、エリア外で逃亡にならないように。	▲ヘリ1機につき3000点もマイナスされるので、ヘリの安全を確保することが最優先される。
STAGE3	A-6万点以上 B-6万点未満 C-5万点未満 D-4万点未満 E-3万点未満	クリアボーナスは1万点。ダブデを含んで5つの施設を破壊するとクリアとなる。ということは、ダブデと3つの施設を破壊し、タイムリミットギリギリまで敵MSの援軍を出現させて撃破すれば、必然的に得点は上がっていく。	▲ダブデの攻撃は強力なので、先に破壊しておく。ジャンプして上空からの胸部ミサイルが有効。
STAGE4	A-6万点以上 B-6万点未満 C-5万点未満 D-4万点未満 E-3万点未満	クリアボーナスは5000点。スタートと同時に敵をロックするとサマナの援護に向かうことになる。スピーディに敵を破壊する。またフィリップからの通信がきたらすぐに援護に向かおう。3段切りからライフルからサーベルへ。胸部ミサイルで破壊せよ。	▲味方機が破壊されると大幅に減点される。味方機は2カ所に分かれているのでうまく援護しよう。
STAGE5	A-6万点以上 B-6万点未満 C-5万点未満 D-4万点未満 E-3万点未満	クリアボーナスは3万5000点。とにかく素早いので離されないように動きまわろう。止まって胸部ミサイルを撃ってきたら、右にまわり込んでライフルからサーベルへ。ヒートサーベル攻撃はバックダッシュでかわして反撃する。	▲基本的にはサーベル2段切りから胸部ミサイルにつなぐ。3段切りをすると自機にスキができる。

DAYTONA U.S.A CIRCUIT EDITION

with MR.BIG

ビッグアーティストが歌う、新しい『デイトナ』

『デイトナUSA』と言えば「新しいボーカル」。本作にもまたボーカル曲が用意されているが、それにはあのMR.BIGが参加。セガとMR.BIGの、世紀のカップリング。今回は、その快挙を成し遂げたセガ・サウンドチームのインタビューをお送りする。

●カーレース
●全年齢推奨
●セガ
●1月24日発売
●定価¥5,800
●バックアップメモリー対応

開発状況
?%

MR.BIGのボーカル、エリックが『デイトナ』でセガと競演!

アメリカのロックシーンを代表する人気ロックバンド、日本でも絶大な支持を獲得しているMR.BIG。洋楽を聴かない諸君も名前くらいは聞いたことがあるだろう。その大物バンドのボーカル、エリック・マーティンがセガと見事なコラボレーションを見せてくれた。その会心の1作がこの『デイトナUSAサーキットエディション』。アドバタイズ、リプレイ画面で流れるメインテーマが、彼とセガサウンドチームとの共作によるもの。ヘビーなギターに力強いエリックのボーカルが響く、聴き応え抜群のハードロックだ。

今回は、この大仕事を見事なし遂げたセガサウンドチームの瀬上、澤田両氏にご協力いただき、インタビューを行なった。エリック参加のいきさつから曲づくりの裏側、エリックの意外な一面、本作に隠されたサウンドの秘密まで盛りだくさんの内容でお送りしよう。後半のページでは対戦プレイに焦点を絞ったゲームモード紹介をお届けする。分割画面対戦、通信ケーブルを使ったリンク対戦の魅力に迫る。

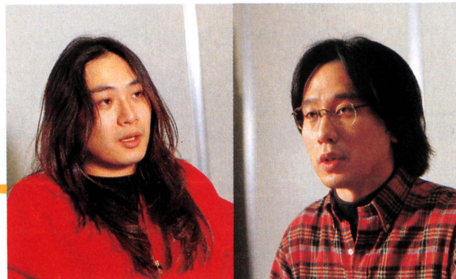


'88年活動開始、翌年にアルバム MR.BIG でデビュー。さらに'91年にはアルバム LEAN INTO IT をリリース、シングル「TO BE WITH YOU」が全米チャートのトップをマークした。先日発売されたベストアルバム BIG, BIGGER, BIGGEST も好評。

新しいデイトナの顔として デイトナ好きのエリックを

セガ コンシューマーソフト研究開発本部 デジタルメディア制作部サウンドチーム

瀬上純&澤田朋伯



▲サウンド制作チームの瀬上氏(左)とサウンド企画開発チームの澤田氏(右)。ともに「コンシューマならではのサウンドクリエイトを目指したい」と語る。
●インタビュー撮影/藤田正弘

――今回エリックを使うことになった経緯を。
瀬上氏(以下、瀬上)「彼がですね、もともとすごいゲーム好きなんですよ。昔から、来日コンサートのときには楽屋に必ずゲーム機が用意してあるくらいで。メガドライブの時代から、今だったらサターンですね。本当にゲームが好きで。それが高じて、'92～'93年に、一度SOA(SEGA of America)と仕事をしてまして。そういうつながりもあって今度は日本のセガとも仕事がしたいし、ワールドワイドな展開のあるソフトなら参加したいと言ってくれてたんです。それで'93年の来日のときに、彼と僕が話をする機会があって、そこで一緒に仕事をしよう、という話になって、僕もいつかはぜひやりたいなと思いました。それから僕はサッカーとか、市場が日本にしかないソフトを手がけていたので、彼の起用を見合わせていたんです。でも今回(デイトナCE)は彼もすごく好きなゲームだし、全世界同じフォーマットで出るんで、ちょうどいいんじゃないかと。デイトナと言えば(前作のボーカル)光吉さんのイメージが強いと思う。今回コンシューマーで『デイトナ』っていう素材を使って新しい作品をつくるっていう意味で、新しい顔っていうか、そういうものがほしかったんで……彼を起用したという形です」
――作業の流れというのは?
瀬上「まず最初に、ボーカル曲についてはどうしようかという話がありまして、光吉さんをメインに起用するのではなく、じゃあその代わりに何かやるか、といったときに、僕だったらこういうアーティストにオファーが出せますよ、という人をあげたんです。そこである程度知名度があって、その人を起用したことによって、サターンを持っていない人にも興味を持ってもらえるようなアーティストをということで決まりました。それが決まってからは、最初に僕がつくった曲を送って、これならいいよ、と彼が歌詞を書いてくれて。そんな感じですね」
――では、曲は瀬上さんがデイトナのイメージでつくられたんですね。エリックとの共作ということは意識されました?
瀬上「そうですね。それはもう、(音楽)全体の完成度といい……彼との共作でなかったら、ここまではできなかったかもしれませんね」
――ほかの曲については?
澤田氏(以下、澤田)「そのほかの曲についてはコンシューマーのセガのサウンドスタッフとSOE(SEGA for Europe)にもサウンドスタッフがいるんですけど、その人にもやってもらってます」
コースが初級、中級、上級とありますが、それらに関しては今までの曲のリミックスをつくりまして、新コースでは1曲が新曲、もう1曲は前作で"隠し"として入っていたもののリミックスになってます」
――それらをすべてインスト(歌なし)にした理由というのは?
澤田「いろんなバリエーションの曲を入れたいなという考えがありましたから、ゲーム中に歌を入れるか入れないかという話もずいぶんしました……。さすがにMR.BIGに全コースぶん歌ってもらうわけにもいかなかったんで。それに、最終的にインストのほうがマッチするんじゃないかという意見になったんです」
瀬上「今回サウンドスタッフたちそれぞれに得意なジャンルがあって、"これをさらにダンスっぽくしたら面白いよね"とか"これをもっとハードロックっぽくしよう"という具合に個性を強く出したアレンジにしようかということになりまして。それには楽曲に幅を持たせるというねらいもあるんです」
――それらの中に一貫したテーマはありますか?
澤田「ラリーのように流れで続くものでもないんで、『デイトナ』の場合はそのコース毎のイメージに合ったものをつくっています」
瀬上「あとは『デイトナ』っていう全体のイメージから大きくはずれなければいいんです。原曲を殺すようなこともしていませんし。今回、日本版と海外版で曲が違うんですよ。で、オプション画面でコース毎の曲を自由に設定できるんですね。そこで日本版には、基板の、アーケードオリジナルの音を入れてみたんです。やっぱり光吉さんを支持する人もいるでしょうから。画面の絵的には違いますが、音の面ではアーケード感覚で楽しんでもらえるかと」
澤田「それに、前作の初級、中級、上級を1曲のメドレーにして、それに新たに光吉さんのボーカルを入れてもらった、そういうボーナスも1曲あります」
――「歌入りのゲームミュージック」に考えることはありますか?
瀬上「前回の『デイトナ』は、歌詞と言ってもあまり深い意味のない歌詞が入っていて、それがよかったと思うんですよ。鼻歌気分で聴けるっていうか。あれにもっと深い歌詞がついていたら、鼻歌混じりにプレイできないなんてことになりますし……。でもそれは国内の話で、海外に出るとまた受け取られ方も違いますので、そのへんは難しいと思いますね」
――今回はエリックに歌詞を依頼したのは、「意味のある歌詞を」という意味も含めてですか?
瀬上「そんなことはありません。でも今回歌詞入りの曲が聴けるのは、アドバタイズ画面とリプレイ画面だけなんです。どっちとも、プレイヤーが画面に集中しなくてもいいところなんですよ。アドバタイズはこれからレースだというオープニングですし、リプレイならレースを振り返りながら画面を見るでしょう。そこで歌詞も聞き取ってもらえればなと」
澤田「ゲームがどういうものなのかによると思うんですけどレースゲームは歌入りでもそれほど違和感はないかなと。例えば映画とかドラマでも、シーンによってBGMに歌があったら邪魔だなと思う場面があるんですよ。逆に歌入りのほうが効果的な場面もある。それはTPOに合わせてということですかね」
――『デイトナ』だから「歌」というイメージは?
澤田「そういう意見はありました。前回あったのに今回なかったら淋しくなったって思われますし」
瀬上「それをマイナス要素としてとらえられたくなかったんです」
――今後コンシューマーでやっていきたいことは?
澤田「やっぱりコンシューマーならではの利点をいかしたことをやりたいですね。音質がいいとか、スポーツものなら実況を楽しめるとか。"家庭ならでは"というゲームの楽しみ方を追究するということには、とてもやりがいを感じていますね」
瀬上「この世界でやりたいことはまだ山のようにありますけど……。今回のようなメジャーなアーティストの起用っていうのは、その知名度にも違いはありますが、以前にも少なからずありました。単にアーティストがつくった曲をゲームに入れることで宣伝効果を上げる方法もありましたが、僕は今回のように、ほかの人と一緒に音楽をつくれる場がほしいんです。自分自身でつくりたい気持ちもありますが、今後また別の人たちとコラボレーションできればな、とも思います」

PRESENT!!

Mr.BIGサイン色紙

▶MR.BIGが本誌のために書いてくれた、直筆サイン色紙を1名様にプレゼント。希望者は官製ハガキに住所・氏名・年齢を記入し、〒102 東京都千代田区五番町6-2 ㈱ソニー・マガジンズハイパーサターン編集部『MR.BIG色紙』係まで。応募締切は1月末日。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

"HYPER SATURN MAGAZINE"
..WAIT TILL YOU HEAR AND PLAY DAYTONA USA. 2
IT WILL ROCK YOUR! WORLD.
Eric Martin MR.BIG 96



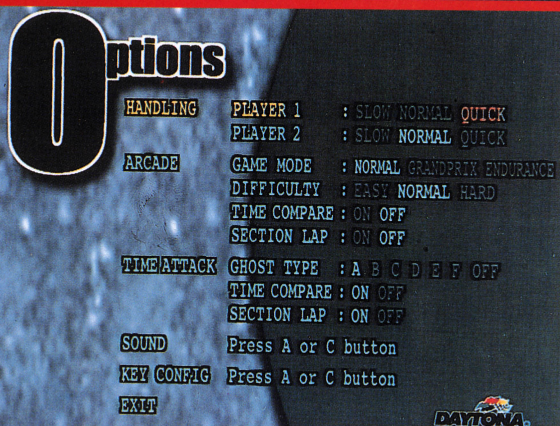
オプションモード、対戦モード公開

本作の特徴と言えば、前作よりはるかにパワーアップしたオプションに追加されたタイムアタック、そして多彩な対戦モード。今回はオプションモードとふたつの対戦モードを紹介しよう。

Options

オプション設定

ハンドリング、難易度などを自由に設定



設定やタイムアタックモードについては、『セガラリー』がもはやレースゲームのスタンダードを築いたと言っても過言ではないだろう。本作もまた、『セガラリー』のオプションに準拠する形で各種の設定を変更することができる。デイトナならではのものには、アーケードモードでの周回数を設定する項目があり、これはかつてのアーケード版と同様の設定が可能になっている。詳細は、以下に示すとおりだ。

HANDLING

1プレイヤー、2プレイヤー(対戦時)の各車のハンドルの効き具合。パッドを押したとき、SLOWならゆっくり、QUICKなら素早くハンドルが切れる。どちらを選ぶかは好み。難易度は無関係。

ARCADE

1レースの周回数。ノーマル、グランプリ、エンデュランスの順で周回数が増える。エンデュランスではなんと初級コースが80周、以下40、20、60、40周。長ければ長いほど完走は難しい。

TIME ATTACK

タイムアタックのゴーストカーの設定。出現させるかさせないかと、させる場合の表示方法を選べる。

SOUND

各コースのBGMを設定する。光吉氏のボーカル曲が聴けるアーケード版『デイトナ』の曲も選択可能。

KEY CONFIG

コントローラーのボタン設定だ。レーシングコントローラー、マルチコントローラーにも対応。



▲エンデュランス設定でプレイを始めると、いつも気楽だったレースがとたんにヘビーに。根気も必要。



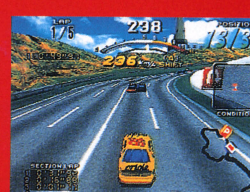
▲難易度の変更といっても、コースの形が変わるわけではない。主にアザーカーの速さや動きに変化が出る。



▲ゴーストは、人によってはあると気になって走れないとか、目立たない程度に必要といった好みがある。



▲記録に対して敏感でありたいなら、タイムコンペアは必須の項目。自分の遅れ、記録がひと目でわかる。



▲さらにラップタイムを気にするなら、セクションラップもオンにする。走りの善し悪しが即座にわかる。

2PlayerBattle

分割画面対戦

本体にテレビ1台+コントローラーふたつでできる対戦

コンシューマー機でふたりの対戦といえば、画面分割は当然のシステム。テレビにサターン、そしてコントローラーさえふたつあれば、いつもの環境で手軽に対戦できるのがメリット。しかもこの対戦では、上下に分割された両プレイヤーの視点が、それぞれ独自に変更できるのである。つまりふたりとも、好きな視点でプレイできるというわけ。そればかりか視点の変更もいつだってできる。昔ながらの対戦システムも、技術の進歩で見違えるほど立派になったもんだ。手軽ながらも対戦は白熱するぞ!



◀このように、画面は上下バラバラに、好きな視点でプレイできる。視点を変えたくなったら、ボタンひとつで即時変更可能。

■COURSE SELECT



◀どのコースで対戦するかを決める。決定権はプレイヤー1にあり。ふたりでよく相談して決めないと、喧嘩になります。ひとりで決定しないように。

■SELECT LAPS



◀コースを何周したらゴールにするかを決める。数値は表示されているものの中から選ぶことになる。この数値はコースによって異なり、2種類の周回数から決定。

DAYTONA U.S.A CIRCUIT EDITION with MR.BIG

通信ケーブル対戦

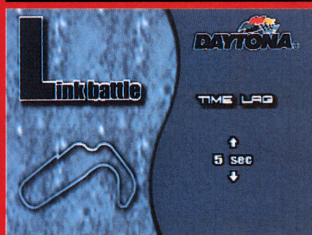
Link Battle

通信ケーブルを使ったフルスクリーン対戦

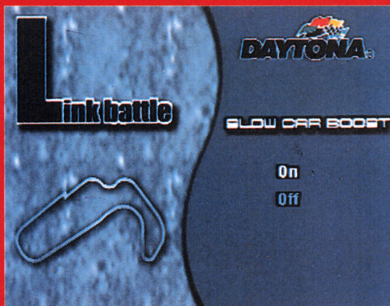
サターンのレースゲームでは初めて、通信ケーブルを使った対戦を実現した本作。サターン2台にテレビ2台、コントローラーが各本体にひとつずつ計2コ、そして『デイトナCE』のソフトが2本と、かなりぜいたくな環境が必要ではあるが、そのぜいたくをしてでもやってみるだけの価値はある。何しろフルスクリーンでの人間同士の対戦ができるのだから、迫力、楽しさ、いずれも倍増どころの騒ぎではない。設定やルールは2 Players Battleと原則的には同じだが、ひとつだけ注意がある。リンク対戦をするとき、両方のサターンがメニューから「LINK BATTLE」を選ぶ必要があるが、ここであとに選んだほうがplayer 1になり、コースやレース条件を決定することになる。もう一方はplayer 2となり、それらの条件は決定できないので要注意。もっとも、相手は隣にいるんだから、話し合えば問題はない。みんな仲良く。



◀▼「LINK BATTLE」を選ぶと、接続されたもう一方のサターンからの連絡待ちとなるぞ。時間内に双方が「LINK BATTLE」を選べばOKだ。



◀▲この辺の設定は、2 Players Battleのときと同様。ただしCAR SELECT以外はすべてplayer 1の操作になるのでご注意を。



▲当然ながらもSLOW CAR BOOSTの設定も。これを設定しないで戦えるようになると、さらに白熱する。

TIME LAGの効果



◀一方がチェックポイントを通ったら、他方はこの時間以内に通れないと負けとなる。

DELAY TIMEの効果

▶プレイヤー1に3秒の設定をしてみた。が、このコースはローリングスタート。



◀するとプレイヤー1のスタート位置が、3秒分後方に。

逆走もOK!!



◀このモード以外でも可能だが、対戦における逆走は可能ということの証明。逆走対戦も面白いよ！

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

■CAR SELECT



◀両プレイヤーの操作する車を決める。自由に選んでよし。もちろん、ふたりともが同じ車種を選んだっていい。ここで喧嘩にはなるまい。各人勝手にせよ。

■TIME LAG



◀タイムラグは、レース終了条件を両プレイヤーの時間差で決めるというもの。一方のチェックポイント通過後、設定時間内にもう一方も通過しなければ負け。

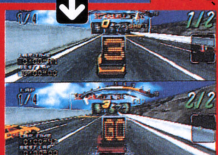
■DELAY TIME



◀下スタート時のハンデを設定すると、設定されたプレイヤーがその時間ぶんだけスタートを遅らされる。



▲これをオンにすると、後ろの車の車速が上がる。



▲ほら、上下のカウントダウンが違う。上はこれから。

Secret Commands

UMA!!

▲あーっ！　ウマだウマ！　そうです、あのウマが出ます。やり方はまだ秘密。うっしっし。ウシじゃない。

UMA2!!

▶あーっ、あーっ!! なんと！　ウマ2！　やっぱりあるのかー。これはすごい秘密だ。出し方もすごいんだ。

MIRROR MODE



▶コースの左右が逆になる、世にも不思議なミラーモード。遊べば意外な変化に驚くかも。

Happy & Lucky New Year Special



飯田和敏 '97年の抱負

おもいでは
しにもの狂いで振り切って
よくも悪くも
うしろを向くな
がんばる年だよ
つらくとも

飯野賢治 '97年の抱負

おおげさよりも
しんぷるに
よろこびと
うれしさをテーマに
がんばってみる
つもりです

撮影／藤田正弘

飯野賢治
Kenji Eno

飯田和敏
Kazutoshi Iida

ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ

新春対決

Happy & Lucky New Year Special

悩める2大巨匠・新春大放談。ふたりの1997年は？

**ハッピー＆ラッキーこと飯野賢治と飯田和敏。バンド仲間である彼らが新春早々、誌面で大激突!!
ゲーム大会、書き初めなど、お正月らしいのどかな風景が展開した。
でも、なんでサターン専門誌で『パラッパラッパー』やるわけ!?**

発売１週目、『エネミー・ゼロ』が『マリオカート64』をおさえて週間売り上げ１位に立つという「まるでサッカーで日本がブラジルに勝つような」（飯野）快挙を達成し、おめでたい新年を迎えたワープ。その主宰者である飯野賢治と、ハッピー＆ラッキーの名前で〝バンド〟を組んでいる飯田和敏（母方の姓は飯野さんだそう）のふたりが、都内某所で対決！『Ｅ０』の完成直後でそううつの差が激しい飯野氏と、96年は『太陽のしっぽ』以降新作を発表できなかったモラトリアムな飯田氏の舌戦は妙に白熱しまくり、マジとバカが入り交じった痛快な対談となった。その後のゲーム対決も含め、ふたりの競争心はとどまるところを知らない……。(以下基本的に敬称略)

和尚がふたりでおしょうがつー？

「〝おしょうがつ〟対決にしよう」と、飯野が言い出す。〝おしょうがつ〟の６文字を頭文字にして、年頭の句を文章化する、アレだ。

書き方のよくわからない飯田に対し、飯野が「笑点見てないでしょう（笑）」と突っ込む。飯野は「こうしてお題につなげて〝オ○ニーを・しようと思ったけど・よしました〟——とか、そういう風に書いていくんだよ」と、優しく解説。

「これで今年のゲーム界を予測しよう。制限時間を決めようか。この時計であと10分ね」

……そう言って始めたはいいが、１分も経たないうちに「難しいよ、これ」と弱音を吐き出す飯野。結局97年の抱負を書くことにするが、それでも先にできあがったのは飯田のほう。

飯野は「待ってよ、まだ４分あるよ」と往生際が悪い。ふたりともできあがったところでいよいよ対決だ。先攻は飯野。

「〝おおげさよりも・しんぷるに・よろこびと・うれしさをテーマに・がんばってみる・つもりです〟——最初は〝つらいです〟って書いたんだけど（笑）、お正月ですからね。そこから逆に戻って考えるのが大変だった」

この時点ではよくわからなかったが、彼には『Ｅ０』完成後、それなりの悩みがあるらしいのだ。

続いて飯田。

「つらいって言われちゃったなあ（笑）。〝おもいでは・しにもの狂いで振り切って・よくも悪くも・うしろを向くな・がんばる年だよ・つらくとも〟——ひとりのつらい夜とかね、おもいでの楔が痛むことがあるんです。うしろを向くのはいいときもあるけど、今年はダーツの的になってることも忘れて頑張ろうと」

——飯野さんのほうは、何をしようかというのがわかりやすいんですが、飯田さんのほうは……（笑）。

飯野「彼は何をしようかと、悩んでるんです（笑）」

飯田「96年は個人として、ゲームをつくる以前の飯田和敏として、人生をどうやっていくかということから考えようという年だったから。97年はゲーム作家として返り咲こうかなと思っています」

飯野「これ、お題を〝おとしだま〟にしておけば、最後を〝マリーガル〟にできたのにな」

あいかわらず強気の（というか、オチから考える）飯野と、けっこう悩む飯田のコントラストを再確認して、第１戦を終える。

初日の出 ああ初日の出、初日の出

第２戦は書き初め対決。テーマは〝97年の大切な言葉〟。

飯田「僕は〝デジタルの悲しみ〟かな〜」

飯野「〝ワビン、サビン〟とかはど

ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ

Fight:1 Parappa The Rapper

『パラッパラッパー』

『パラッパラッパー』の宣伝担当をやってもいい」と豪語していた飯野氏。さすがにうまい。座椅子に座ったままでのプレイが実に奇妙な感じ。飯田氏は2連敗後、レゲエのステージで一矢を報いたのみ。



う？(笑)」

双方ジャブを繰り出しつつ、筆を交互に握る。先攻は飯田。1文字書き上がったところで、次に書く字をみんなが予想するので、思った通り書き続けるか、期待を裏切るべくネタを変えるかで瞬時に思い悩まなくてはならない。そんな書き初めがあるか(笑)。で、できあがったのは

【あの娘と仲良し】

しかも"あの娘"までがデカくて、あとが無理矢理押し込んである。

飯野「なんだよー(笑)、"仲良し"じゃなくて"仲良く"じゃないの？ せめて(笑)。ハッピー&ラッキーのいい子ぶる係だよね」

そういう飯野の大事な言葉は、

【生きる】

飯野「本当にね、最近よく考えてるんですよ」

ドアをノックする音。

「ルームサービスです」

飯田「では、次は早喰い対決」

飯野「くだらねェ(笑)」

飯田「鼻から食べるとか(笑)」

しかしここでアクシデント！ なんと飯田の頼んだビーフカレーが到着せず、早喰い対決は彼の不戦敗に終わってしまったのだ(笑)。

少し遅れて彼がカレーを食べ始めた頃には、飯野はカルボナーラ・スパゲティをほとんど食し終えていた。食事をはさんですっかりリラックスした一同、雑談を始めるが、これがゲーム界を揺るがす提言になっていくのだった。

いよいよ新春大放談 "オレたちはロックだ"

——20万円スペシャルボックス・ツアーのときに、八王子の編集長宅に手帳を忘れたそうじゃないですか(笑)。

飯野「あれはね、今にして思えば東京に戻れということだったんです。できないですよ、普通あんなこと。スタッフの林田は体調を崩してその後3日間休みましたし。風邪引いちゃってて、2日目はずっと荷台でした」

——寒かったですか？

飯野「本当、キツいですよ」

——自分で考えておいて(笑)。

飯野「『エネミー・ゼロ』を無事に発売したいまの悩みは、まるで昔のロックミュージシャンですよ。1曲23分の超大作をつくって、こんなのFMでかかりません(笑)とか言われて。"そうだよなー、でも誰か聞いてよ、17分くらいのところにいいギターのリフがあるんですよ"なんてね」

——イエスの『海洋地形学の物語』(LPの片面に各1曲しか入ってない超大作2枚組、全4曲)みたいな？

飯野「そうそう(笑)」

——プログレッシブ・ゲームって呼びましょうか。

飯田「プログレね」

飯野「オレも頑張って、フランク・ザッパみたいな人生を生きようかな。……でも、クイーンなんですかね、ワープの生きる道は。リーダーがひとり勘違いして頑張ってるという。やけに毎回毎回壮大なイメージで(笑)。……そうか、クイーンだ！ ワープはクイーンですよ。ビートルズやピストルズにはなれない」

——ひとりのスターと、あとは職人、という構図は確かにクイーンですね。

飯野「そう。言ってることが毎回壮大で。生きるだの死ぬだの。クイーンはメンバー全員、オーケストラの譜面が書けるんだよね。音感も良いし」

——確かにフレディ・マーキュリーのメディアへの露出の仕方と似ているかもしれない(笑)。

飯野「僕はロバート・パーマーを目指していたのに。この間パワーステーション(の来日公演)に行ったんですよ。1列目だったんですけど。そうしたらスピーカーが目の前にあって耳がおかしくなっちゃって。午後5時から渋公(渋谷公会堂)でそれを観て、7時からがNHKホールで矢野顕子。パワーステーションを"もう1回アンコールやったら殺すぞ(笑)"と思いながら観てたら、6時57分に終わった。駆け足でNHKホールに向かいましたよ。矢野顕子のコンサートに駆け足で行く奴っていないよね(笑)。バン！ と扉を開けて、入って4列目に座ったら、矢野顕子の声が聞こえないんだよね(笑)。キーン！って、さっきの『GET IT ON』のアンディ・テイラーのギターがずっと鳴ってるわけ」

——飯田さんは最近何を？

飯田「僕はクアトロで突然段ボール(笑)」

——(笑)

飯田「……と、パラダイスガラージを。客が40人くらいしかいなくて。あと根本敬の特殊ビデオショウをやっていました」

飯野「あ、ほんと？」

飯田「イイ顔のオヤジのやつ。そのあと渋谷のCLUB ASIAで『DEPTH』のイベントでしょ。あまりライブには行ってないですね。あ、でもピストルズは行きました」

飯野「マイケル・ジャクソンも良かったよ。あそこまでやるとね。確かにクアトロに行ってへろっ、と始まるのもいいけど、5万人が待っててね、30分押しで客電が消えて始まるって、やっぱりいいですよ。あれ、いいなあ。ああいうのがないんだよね、ゲームには。わくわく感メーカーとしては、そういうのは大事な要素だと思うんだけどな」

——映画に対しての興味は？

飯野「あるある。で、今ね、放送局に対する情熱がすごいんですよ。この間東京メトロポリタンTVに行って来て。システムを見せてもらったら、すごくいいんですよ。効率がよくて、スタッフがたぶん、普通のTV局の10分の1くらいしかいないんじゃないですか。全部デジタルで」

ゲーム業界人は己をさらけ出せ

飯田「僕は素のままで行きたいですね」

飯野「僕も素のままだよ」

飯田「ゲーム業界の人って、ゲームの話しかしないじゃないですか。人としておかしいな、と思うんですよ。みんないろんな考えがあるだろうし。そういうことがオフィシャルに発言されないというのは、メディアに出る人間としての自衛策なんだろうけど、そういう人ばかりだと面白くなくなっちゃう」

——そういう意味では飯野さんは早かったですよね。

飯野「そうですね。誰もやらないから、自分でやった」

飯田「仕事モードとか、あまり分けてない」

飯野「ないよね。だって、本当に悩んだりするんだもんね」

——ロックな感じかそうでないか、という分け方もあるんですけど。編集長説によると(笑)。

飯田「もっとベタな話で、単純に音楽としてのロックを今の若い人は聞かなかったりする。これは会社

Happy New Year

飯野「いい悪いではなく 好き嫌いで選ぶ時代が来ている」

飯田「人間には2タイプしかない。ロックか、ロックじゃないか」

に入ってみて驚いたことなんだけど。僕は美大だったから、周りの同世代の人はみんなサブカルチャーに染まってたけど」
飯野「これはもう、ハウンドドッグファンの飯田和敏としてはね」
飯田「違う(笑)！」
――(笑)
飯野「『フォルテシモ』っていいよね。とか」
飯田「違うって(笑)。だからみんな、それをロックだと思ってるんですよ」
飯野「いわゆるジャンルとしてのロックね」
飯田「これは本当に驚いた。ゲームユーザーだけじゃなくて、そういう人が多いんですよ、きっと」
――じゃあ、ロックって少数派なんですね。
飯田「そうですよ」
飯野「それはそうでしょう」
飯田「タワーレコードに行っても、最近はオアシスなんかでちょっと盛り返しているけど、ちょっと前はダンスミュージックが全盛だったし」
――日本の音楽はJ-POPばかりと。
飯野「そうですね。でも、小室哲哉も限界あると思うよ」
――飯田さんは、今年はフォークが流行るとおっしゃってましたが。
飯田「あ、そうそう。ロックとフォークを僕は分けてなくて、同じだと思っているんだけど。ボブ・ディランみたいに」
飯野「来年はフォーク。日本では絶対いいですよ。間違いなく来ると思う。フォークというか、シンプルで作家性がストレートに表われてくるものが。歌声っていうのがね」
飯田「技巧とかじゃなくて」
飯野「叫んでるのと一緒だからね」
――2〜3年前から世間でもそういうことが言われてますけど、いまいち……。
飯田「それはね、頭に小室がいたからなんですよ。で、僕の予言で言えば、その小室が変わるんです」
――(笑)
飯野「音楽が変わる、小室が変える(笑)。来年小室がフォーク系？」
飯田「絶対にTMネットワークはアコギ・トリオで来ますから。フォークっていってもアコギだけじゃなくて、テクノみたいなのもあるだろうし。TR-303の音が入っていたり。それが大きな文化的な潮流として来るだろうと。波が。だから、ゲームもそういうゲームが多くなるだろうと思うんです」
飯野「シンプルな、カリフォルニア・ビート。『太陽のしっぽ』みたいな気軽な作品でもつくろうかな(笑)」
飯田「僕は気軽なほうが好きなんだけど(笑)、それは置いといて、会社の論理でつくられるゲームって、もう興味ないな、というのが僕のゲームユーザーとしての正直な意見」
飯野「僕も」
飯田「だから面白くなくても……ちょっと乱暴だけど、平均的に面白くなくてもいいんじゃないかなと思う。いびつな形でもその人の人間性が出ていれば、それはそれで面白がれるし」

作家性の高いゲームを面白いと受け取れる時代

飯野「『アウターワールド』なんて、ボロクソに言われるんだけど、マゾな作家性があっていいゲームだと思うな。小島(秀夫)君がつくってるみたいな」
――(笑)
飯野「いやホントホント。小島君が好きにつくったら、ああなると思う。なんかね……クソゲーっていうことばがヘンに流行っちゃった時代があるんだよね。クソゲーってだいたい作品性が高いから」
飯田「それをね、今まではモンド的に面白がるのが精いっぱいだったんだろうけど、モンド的じゃなくてね、素直に、新鮮に面白いと思えるようになるんだろうな、と」
飯野「いい悪いじゃなくて、好き嫌いの時代が来る」
飯田「それは数が多いから。年末に発売されるタイトルが250とかそんなもんでしょ。ユーザーの視点でね、そんなにあったら、ひとつは広告の多いものに目が行くでしょう。それはとりあえず買う。もうひとつは、何かしら自分が惹かれるものを買ってしまうのではないかと」
飯野「目印があるといいよね、レーベルとかアーティストとか。いま目印が少なすぎるから」
――おふたりは個人で目印になっているわけですね。
飯野「わかりやすいでしょ」
飯田「それはそれでね、しんどい」
飯野「しんどい。やっぱりさ、しんどいよ。制作が終わっていいものできたと思ったら、難しすぎるとかいろいろ言われる。……大変なんですよ今、精神的に。ニフティとか全部読み終わったあと、もうやめようかと思ったもん。何通か手紙が来たんで救われたけど。この間『SPA！』の取材を受けて、それはそのまま掲載されてしまうんだけど、〝やめる〟とか言ってるんだよね(笑)。でも、いまはもう戻ってるんですが(笑)」
――(笑)
飯野「でもね、きついなあ。初めからダメだと言おうとして買っている人がいてね。明らかにプレイしないで批判をしてくる人もいるんだよね。雑誌の情報をそのまま〝誹謗中傷変換〟して手紙を送ってくる人もいるんだよね。そういうのを見るとつらいなあ。『太陽のしっぽ』はどうだった？」
飯田「いちばんキツかったのは〝あなたはゲームとしての、最低限やらなければいけない何かを無視してる、僕もゲーム業界の人間だから本当に怒ってるんだ〟という主旨のことを書いてきた人がいたのね。何に腹が立ったかというと、その〝ゲームとして最低限の何か〟というものを言って欲しかったのに、大事なことには触れないまま態度は高圧的……」
飯野「80年代文化だね、それは」
飯田「そう。僕も見極めたくてああいう危ないソフトを出したわけで、話がかみ合わない脱力感がね」
飯野「死ね、という手紙はどのくらい来た？」
飯田「いや、僕は辞めていたから見てないです」
――(笑)するとアートディンクには……
飯田「山ほどあるんじゃないですか。貼ってあったりして(笑)」
――さっきのゲーム業界の中で引き受けている人が出てきた、という話でいえば、クリエイターの時代とか言われているけど、実は飯野さんと飯田さん以



Fight:2 Battledore
羽根つき

1畳ずつお互いの陣地を決めての羽根つき大会。サーブだけは紳士協定で素直に打つ、と決めたのはいいが、熱が入るあまり思わず変則的な打ち方で勝とうとする飯田氏。「性格が出るよなあ」と飯野氏につっこまれるが結局勝利を収める。



Fight:3 Cup And Ball
剣玉

「剣玉は膝と腰が大事」と飯田氏。練習では連続して成功させていた〝くしざし〟だが、本番に弱い。横で踊ってじゃまをする飯野氏に気を取られたか、なかなか勝てない。飯野氏は「どうしてこんな暗いゲームで勝敗が決まるわけ？」と不満顔。





外にほとんど出てきていないような……
飯野「そろそろ疲れるよね(笑)」

革命だ! 人間には 2タイプしかない!

──ひょっとすると、ゲーム業界はこのまま行ってしまうのではという気もしてくるのですが。
飯野「だって僕が飯田君や小島君と3人で映画をつくろうよ、と言ってハリウッドに渡ってしまったら、すごくやばいよね。結局数人くらいしかいないもんね。出てくりゃいいんじゃなくて、メッセージが欲しいわけよ」
飯田「やって何になるの？　っていうゲームが多すぎますよね。去年の今頃はね、あちこちでニューウェーブが起こって、楽しい業界になるだろうと思ったけど、あまり変わってないですよね」
飯野「ウィ・アー・ザ・ワールド式に人を集めたら3人しか来なかった、みたいな(笑)」
──飯野さんは、経営者とクリエイターを両立しているわけですけど。
飯野「一緒ですよ。経営的なことはあまりしていないですから。プロモーションはしてますけど。人に任せたくないんですよ、そういうのは昔からかっこ悪いな、と思ってきた。音楽のアーティストでも、何を言ってようが広告がよくないと説得力がない。もう自分のことで精いっぱいですよ。……疲れたな。一時期の電気グループに似てますね。いろいろやっちゃって、疲れたという。全国暴れ鼻毛牛ツアー、とかさ。次に何をやろうかというネタ探しに入っちゃった。ダメなんだ、もうオレ。……なんか、テンション下がってきたなあ(笑)。それは僕の対面にマイナスパワーが座っているから(笑)」
──飯田さんはマイナスなのが常なんですか？
飯野「歩いてるそばから花が枯れていくんだよ(笑)。つぶあんのアンパンが、こしあんになっていく(笑)」
飯田「違うって(笑)。僕がなんでゲームをつくっているか。これは信念だから言いますけど、革命を起こしたいんです」
飯野「革命って英語でなんて言うんだっけ？　マリーガルだっけ？(笑)」
飯田「レボリューション!!」
──それはゲーム業界ですか、それとも世の中に？
飯田「いや、もうゲーム業界とか国家とか政治とか、何も関係ない。とにかく革命だと。そこに意味はない」
飯野「あの娘革命(笑)」
飯田「人間には結局2タイプしかない！　革命か反革命だ！」
飯野「今日、なんか元気いいねえ(笑)。この人は文学的なんだか政治的なんだかよくわかんないな」
飯田「ロックか、ロックじゃないか、とか」
飯野「同じゴミでも、燃えるゴミか、燃えないゴミかみたいな(笑)」

＊

と、そんな感じで話は爆裂したまま対談の夜はふけていった。このあとゲーム業界にはA&Rや販売促進というものが欠落しているという、まともな話ののち、またもやゲーム大会3本勝負。
PSソフト『パラッパラッパー』対決は1～3ステージの3本勝負。飯野氏が見事なプレイぶりで2-1で勝利を納めた。次の羽根つき対決では飯田氏が10-5で勝ち。最後の剣玉対決は、飯田氏が先に"くしさし"を完成して勝ち。総合成績で飯田氏が優勝、飯野氏がマジで悔しがるというエンディングがついて、この宴は終了した。

＊

ゲーム業界の97年はわからないが、もう1年頑張ってみようと堅く決意したふたりに、明るい明日は来るのだろうか。

インタラクティブムービーを観に行こう!

昨年12月3日、プレイステーションの発売2周年に当たるこの日に、東京・銀座のヤマハホールにおいて、『エネミー・ゼロ』の試写会が催された。
ふつうにプレイすれば10時間はかかる内容を2時間40分に編集し、オープニングからエンディングまで、そのすべてを映画のように観せようという試みだ。さらに特筆すべきなのは、この試写会がゲームソフトの発売される10日前に行なわれているということだ。つまり、ここで内容を知ってしまったユーザーは、ソフトを買わなくなるかもしれないということ。
このイベントは、まず業界人を対象として設定されていた。忙しくてプレイできない人、難しくてクリアできない人々のことを考えてのことだ。
加えて、一般入場者も多数つめかけていた。公にチケットが販売されていたわけではなく、雑誌等での応募によるもの。客層は全体的に20代男性が目立つ。特にサターンユーザーらしい方が多かったように思う。その中でも、特に気になった何人かに、話を聞いてみた。
子どもがいる。3人連れで来ていた彼らは、中学1年生だった。ゲームは人気がある？　と尋ねると、みんなふつうに遊んでいるという。この年代では、それほどゲーム離れはひどくないようだ。『E0』を購入する予定を尋ねると、当然のようにYESと答える。『E0』はゲームっぽいと言うよりは、"クール"な感じのグラフィック。アニメっぽいベタなグラフィックとは違う。彼らがそれを受け入れているのかどうか気になったが、ゲームの好みも、クール系とアニメ系で、彼らの中では分かれているらしい。数少ない女性客のひとりは、ワープファンだった。彼女にも上映後に話を聞くことにし、席に着く。筆者は試写会当日の朝までに『E0』を終わらせることはできなかった。ディスク2(3枚目)の終わり近くまで行っていたので、ドラマ的には大筋を理解し、クライマックスを残した状態だったことになる。
暗いホールの中で、大きい画面、大きい音量で見る『E0』は迫真の度を増していた。最初は自分がプレイしたところまでで退席しようと思っていたが、むしゃぶりつくように画面に食いついて離れることができなかった。結局、筆者は最後まで観てしまった。すごい"ゲーム"だ。これは今までの評価軸では点数をつけられない、0点か10点になってしまう、そう思った。
さきほどの女性客のところへ行くと、案の定彼女は泣いていた。ゲームを映画のように観ることに違和感を覚えなかった人々は、素直に感動できたようだ。彼女は、この映像編集版を観たあとでも『E0』を買うと言った。いい映画を2度3度、ビデオで観るのと同じだという。3人組のところへ行く。彼らは、ちょっと複雑な心境ようだった。一度観てしまい、ある程度満足したようなのだ。彼らはしばらく迷ったあとで、それでも買うと言った。23歳の青年をつかまえて聞いた。彼はソフトは買うつもりだったが、この日の試写会の感想をなんと言っていいかわからないようだった。実際にプレイしてみなければわからない。そう言っていた。
1996年12月3日。ゲームを体験するということはどういうことか、いろいろな人がいろいろに考えていた。



▲プレステ発売2周年記念という看板をかたわらに始まった『エネミー・ゼロ』試写会。ビデオの上映前には、飯野氏らによる「E0」テーマ曲の演奏、そしてスピーチがあった。



気分は猿岩石か!?

20万円・20個限定BOX宅配の旅 〜立川・八王子編〜

飯野賢治は本当にスペシャルBOXを宅配するのか!? そんな疑問を解消すべく、全世界のマスコミ中唯一(笑)、本誌が"ワープ猿岩石ツアー(仮)"に(一部)同行取材を敢行! 『E0』に込められた愛は、しっかりユーザーの手に届いたか? 感動のドラマをご拝読あれ。(ただしヤラセなし)

12月14日午後7時。『E0』担当ライターである筆者は、本誌編集長および編集担当のT氏とJR立川駅で合流、その日7件目となる配達現場へと向かった。

2日間ぶっ通しのツアー、その初日は茨城、栃木に始まり埼玉へと南下したところまではよかったが、次に羽田へ向かうと一気にペースダウン。この立川へはだいぶ到着が遅れているようだった。立川でお届けを待つのは25歳のサラリーマン、木暮大作(こぐれひろみ)さん。店頭で流れていた『E0』のデモを見て、購入を決意したという。電話受付開始から、15分で予約に成功。かなり早いほうだ。

「来ましたよ!」

誰からともなく、声が上がる。座席には間違いなく飯野氏の姿が。いつもと違いグレーのジャケットを着ているが、本物だ。ツアーメンバーは飯野氏とワープの林田氏、内田氏の3人。

さて、お届けの儀式だ。荷台の奥からでっかい木箱をおろす。中には製品版のソフト、エネミーの血液つき死体標本(このために特別につくった)、韮澤氏制作のガン、同じく韮澤氏デザインによる"PSエキスポ"E0コンパニオンが着ていた革製の衣装、その他様々なグッズ。それ以外に8層構造の3Dホログラフ・ポスター、企画書の一部とバグ入りのサンプル盤(家庭用のサターンでは起動しないけど)、帽子などが直接手渡され、それらにサインまでしてもらい、握手をしつつ記念撮影だ。本当に、本当にあの飯野賢治氏が僕らの家にやってきた! その姿はさながらサンタクロース。木暮さんに、ちょっと感想を聞いてみよう。

「いやあ、飯野さんがふつうの人でよかったなあと思いました。友人に聞いた噂では、身長2メートルとかなんとか」

んなわけなかろーが。ま、てなわけで立川の夜は静かにふけてい……かないのが、今回のツアーのつらいところ。そのつらさを、筆者は身をもって知ることになった。

「後ろに乗ってみたら?」

にこやかに飯野氏が言う。「いいっすよ」不覚にも気軽に答えてしまった。次の訪問先は八王子にある編集長の自宅(彼は受付当日、25分間電話をかけ続けて正々堂々と手に入れたらしい)。八王子までなら20分くらい。荷台に揺られてみるのも悪くないか……と思ったのが運の尽き。立っていると吐き気を催すほどの強烈な揺れが、そこには待っていたのだった。たまらず携帯で、車を先導中の編集長エマージェンシーコールを送る。すると、

「ごめん、いま道を間違えた(笑)。これからUターンするから、寝てていいよ」

その揺れに耐えかねた飯野氏らが、途中で布団を買って敷いたほどの振動。寝ながら堅いサスペンションに揺られる。ときおり荷台内の電気が消えて怖い。グアッ、と左に曲がったかと思うと、トラックは八王子に着いていた。飯野氏が尋ねてくる。

「どうでした?」

「『E0』のワンシーンみたいでしたよ」と筆者。ここで、編集長宅の近所にある寿司屋から出前をとって夕食。全員、お腹をすかせていたのだ。適当にオーダーしたところ、予想外に豪勢な盛りつけに一同驚嘆。

「このまま寝られたらいいのになー(笑)」と飯野氏が言うが、実はこの後、相模原、藤沢、茅ヶ崎を経由して大阪へと向かわなければならない。「あと5分」と、起きる決心がつかないときのようにくつろいでいた飯野氏は、突如『E0愛のテーマ』を椅子なしのピアノ・ソロで弾くと、「ロンドンまで行って来ますよ、飛行機を使わずに」と言い残して旅立ったのだった。

*

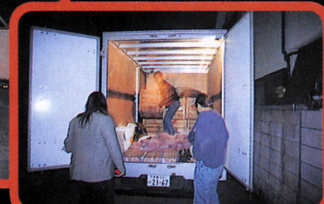
見送りを終え、食べ散らかした寿司の容器を片づけていると、飯野氏が座っていたあたりに、なにやら黒い物体が。あわてて携帯に電話する。

「飯野さん、手帳忘れてますけど……」

そのころトラックはすでに相模原に到着しようとしていたのだった——。(完)



早朝に出発した一行は夜8時に7件目の立川に到着。



運転席に座れるのはふたり。あとひとりは交代で仮眠。



立川から八王子の間、荷台で揺られて死にそうな筆者。



木暮大作さんと記念撮影。届け先各地でのお約束の行事とか。

筆者の決死の撮影による、荷台内部の貴重な映像。



到着するたびにこうして飯野氏が直筆でサインしてくれる。



おもむろにピアノで『エネミー・ゼロ』を弾き始めた飯野氏。

『エネミー・ゼロ』感想文大募集!!

最優秀作品には編集長所有の限定BOXを太っ腹プレゼント!!

限定BOXをプレゼント!!

『エネミー・ゼロ』をプレイした感想文を緊急大募集します。最優秀作品(1名)は本誌3月号(2月9日発売)で発表するほか、副賞として今回本誌編集長がGETした貴重な限定BOX(写真上/ただし木箱を除く中身のみ)を贈呈します。締切りは(ちょっと早いですが)1997年1月22日編集部必着。さあ、いますぐに応募しよう!!

【応募方法】作品は400字詰め原稿用紙3枚以内。住所・氏名・年齢・職業を明記のうえ、必ず封書で〒102 東京都千代田区五番町6—2 ソニー・マガジンズ ハイパーサターン編集部「エネミー・ゼロ」係まで。複数応募可。応募作品は返却いたしません。ただし最優秀作がないと判断した場合は「該当者なし」とさせていただきます。

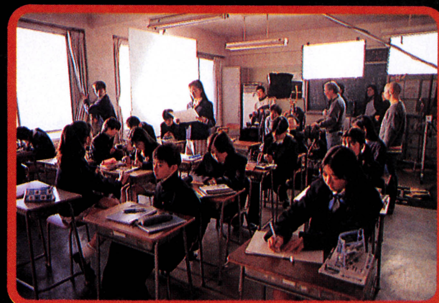


"デヴィッドと恋をしました!"

飯野賢治が実写版のテレビCFを監督!!

「冬休みの思い出　佐伯雅美」——12月下旬から、教室で少女が作文を読む『エネミー・ゼロ』学校編のテレビCFがオンエアされている。飯野賢治自らが監督をつとめた、その撮影の様子をレポートする。

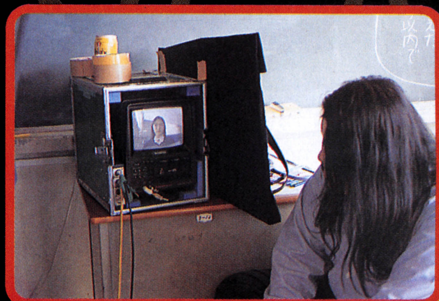
「まさにソニー！ って感じでしょ？」
　ニヤリと笑う飯野氏。まるでプレイステーションのパロディのようなCFは、舞台設定から出演者のキャラ設定にいたるまで、完全なる確信犯だ。
「SCEの佐伯さんの名前って、雅司だったよね？」とききながら、さっそく主演の女の子の名前を佐伯雅美と決めている。
　彼自身が監督するのはこれが２度目という実写によるCF撮影は、12月初めの休日、関東近県の某学校の教室で行なわれた。事前にオーディションで選ばれた生徒役の子供たちが早朝の教室に集まってのシューティングだ。
　今回、飯野氏は監督ということで、実際にカメラを回す撮影クルーたちと入念な打ち合わせが繰り返されているが、ワープのスタッフたちとのゲーム制作とは勝手が違うのか、撮影前半はやや遠慮ぎみ。
　それでも「誰が監督だっけ？」と苦笑いしながら、飯野氏はせっせと小ネタづくりにいそしむ。筆ペンと半紙を用意して、「ハードを変えるな」「コンビニ」「上場」などといったアズナイ言葉を書き連ね、実際のCFではほとんど見えないはずの後ろの黒板にはりだしていく。相変わらず、その種の遊びの徹底ぶりにかけては右に出るものなしだ。
　クルーとの微妙なかけひき——というより飯野氏がずいぶん遠慮しながら（に見える）撮影は順調に



撮影には本物の教室を使用。部屋の備品もそのままで。



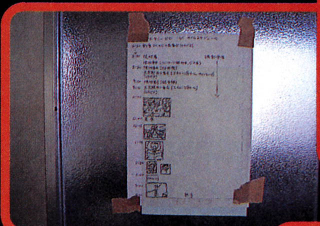
カメラを覗き込んでイメージの確認に余念がない。



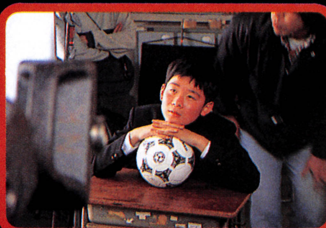
モニターでディテールを確認しながら撮影は進行する。



妖しい色香をふりまく美女・鈴木理恵ちゃん。まさかの11歳。



事前の絵コンテには書かれていなかったシーンの撮影も。



オヤジと呼ばれた太田和宏くん（12歳）。おいしいキャラ。



主役の井上碧ちゃんと飯野氏。先生と生徒、という感じ。



井上さんの読んだ作文は、撮影当日の朝こうして書かれた。

進むが、夕刻、メインの映像を撮り終え、細かいパーツの撮影に入ってからは、飯野氏の独壇場。ディテール勝負の飯野ワールドが炸裂し、生徒の指先の微妙な動きひとつまで、きめ細かい指示が飛ぶ。

「でも実際には3分の1しか使わないんだけどね。僕にとってはすべて素材だから。『Dの食卓』でもCGでヘリコプターの操縦桿まで作らせたけど、結局使ったのはサーチライトの光だけだったし（笑）」

ところで、CGが実写と決定的に違うのは、CGなら100%イメージ通りの映像——たとえ現実にはあり得なくとも——が作れること。実写ゆえに〝ここは本当はこうしたいのに〟という類いの歯がゆさは感じないのだろうか。

「それはある。校庭のシーンでは〝この瞬間にジャージ姿の生徒を走らせたい〟と思った。CGなら簡単なんだけどね」

それでも飯野氏自身、今回のCF撮影はとても気に入った様子で、撮影の間じゅう、しきりに「いいなあ。映画撮りたいなあ」を連発していた。

早朝から始まった撮影は夜7時、飯野氏が「オーディションで最初に見た瞬間に〝この子だ〟って決めた」という男の子の怪しいラストカットを撮り終えて無事終了。

*

数日後の編集スタジオ。

15秒という制限をオーバーしていたメイン映像を巧みに切りつめながら、随所に〝素材〟のカットをはさみこんでいく。当日カメラを回したスタッフが、時折カット割りの〝ルール〟めいたものを説明しようとするが、飯野氏にとってそれはたぶん理屈ではなく、イメージで理解できていることのようで、完璧なタイム感で素材がつなぎ合わされていく。

言葉のリズムの心地よさとか、映像のインパクトの絶妙さという意味で、極めて音楽的な編集作業を披露してみせたのだ。

素材をたくさん撮っていたから、細切れのカット割りになるのかと思っていたら、すっきりときれいなCFになった。それもまたソニーな感じ。

「きれいに作ると〝らしくない〟と言われる（笑）。小学校のころにきれいに絵を描いたら、先生からもそう言われたんですよ。絵に〝らしい〟も〝らしくない〟もないよね、まったく（笑）」

撮影現場で、編集スタジオで、彼はCG制作とはまた違った、実写映像を生かしきる独特のセンスとひらめきを見せつけてくれた。

編集が完了したあと、今回の取材で何度となく聞いたセリフが、またしても彼の口からこぼれ出た。

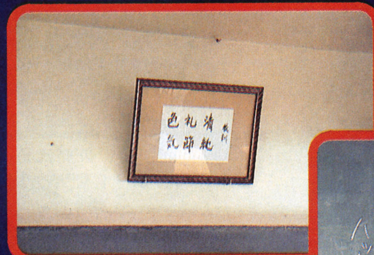
「映画撮りたいなあ」

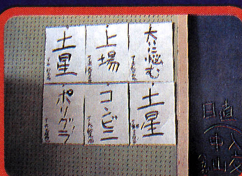
インタラクティブとゲーム。

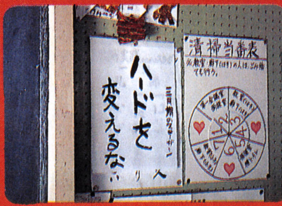
ワープ・飯野賢治は次はどこへ行こうとしているのだろうか。

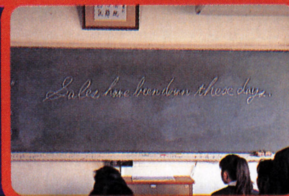
Making of TV-CF

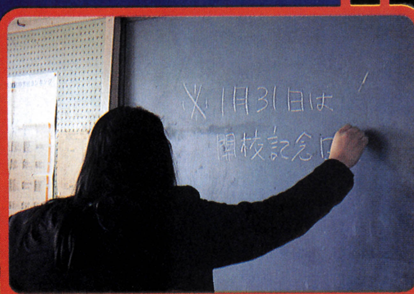
CMではわからない隠された秘密!!











画面にはほとんど映っていないが、いたるところに飯野氏の直筆によるイタズラの数々が散りばめられている。一挙公開!!

主役の井上碧ちゃんはこんな美少女

オーディションで選ばれた佐伯雅美役の井上碧ちゃんは、女優を目指す期待の美少女だ。過去にもCF等には出演してきたが、この『エネミー・ゼロ』がいよいよ本格的なデビューになる。

「最初、飯野さんにお会いした時はちょっとだけ怖そうだったけど、ノリがよくて明るいから撮影はやりやすかったです。難しかったのは〝冬休み〟っていうセリフのところかな。ふだん自分の発音がいかにちゃんとしてないかがわかりました（笑）」

自分の出演シーンが終わったあとも、モニターを興味深げに覗き込む碧ちゃん。CFのイメージ通りのキラキラと明るい女の子だ。とにかく彼女のイメージそのものが、まさに「ソニー！」な感じ。どこがどう、というわけでもないんだけど。

「まだテトリンとかゲームボーイくらいしかやったことがないんですけど、『エネミー』はとても楽しみ。これからもどんどんテレビに出て、みなさんに顔を憶えてもらいたいです」



●井上碧（いのうえ・あおい）1981年9月29日、東京生まれ。O型。ロッテのTV CFやカルピスの広告等に出演。CD-ROMやビデオのほか写真集『Sonatine』（桜桃書房）なども発売中。

格闘の名作、サムライスピリッツの真実が迫力のRPGで明らかされる!!

"武士道"という日本独特の概念をテーマに、世界中でファンを獲得した武器使用の格闘ゲーム『サムライスピリッツ』。装いを新たにRPGとなり、その世界観と魅力を忠実に再現する。

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝™

サムスピキャラが大暴れするファン期待のRPGがついに登場!

武器を使った斬り攻撃がメインとなる格闘ゲーム。それが『サムライスピリッツ』である。NEO・GEOで衝撃のデビューを飾り格闘ファンの注目を集め、SFCへの移植で一般ユーザーにも好評を博した名作だ。その後『真サムライスピリッツ』へと続き、"武士道"という日本独特の概念が世界中にサムスピファンをつくり続けている。

まさに順調なるシリーズ化へと歩んでいるが、今回発表された作品は、このサムスピの世界観をあますところなく再現し、おなじみのキャラクターが大暴れする今年度期待のRPGである。

ゲームにはふたつのシナリオが入っており、どちらからでも自由に選択してプレイができる。ストーリーは、蘇った天草四郎時貞との闘いを描く「邪天降臨之章」と、魔王アンブロジアの復活をたくらむ羅将神ミヅキと地球規模で闘う「妖花慟哭之章」に分かれる。それぞれ『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』をベースにしているが、今まで明かされなかった謎や裏設定が盛り込まれており、いずれも壮大なストーリーとなっている。

もちろん格闘アクション版で登場したキャラクターたちが大挙して登場しており、プレイヤーが選ぶ主人公も6人の中からひとりを選んで進めることになる。選んだ主人公によってシナリオの進行やイベントの内容も変わり、主人公の剣技や必殺技となる奥義も違うので、同じシナリオでもゲームの印象がガラリと変化したものになるのだ。さらに主人公になれなかった剣士たちもパーティを組むキャラとして存在し、その他のパーティ用のキャラと合わせると組み合わせは70通り以上になるというから驚きである。ほかにもこれまでのシリーズには登場しなかったRPGだけのオリジナルキャラも登場する。

サムスピの世界観やキャラクターに魅力を感じていたが、格闘ゲームということでなんとなく遠慮していたユーザーも、RPGなら存分に楽しむことができるはずだ。またサムスピ格闘ファンは、今回の目玉のひとつである格闘コマンド入力で今までのテクニックを披露できる。システム&ビジュアル共に格闘ゲーム気分のRPGを堪能しよう。

- RPG
- 全年齢推奨
- SNK
- 発売日未定
- 予価¥6,800
- バックアップメモリー未定

開発状況 ？%

ふたつのシナリオ



▲ゲームを始める前にプレイするキャラクターを選び、その後ふたつのシナリオからどちらかを選ぶ。各シナリオのイントロデュースをコメントで画面内に盛り込んでいるので好きなほうを選択しよう。

2種類の戦闘システム



▲バトルで使う奥義は、格闘ゲームと同じくレバー入力とボタン入力の組み合わせで行なう「格闘コマンド」入力と、奥義をカーソルで選択する「技名セレクト」入力のふたつの方法がある。

6人のキャラクターから選べるマルチストーリーで展開

主人公として選べるキャラは、覇王丸、ナコルル、ガルフォード、橘右京、牙神幻十郎、チャムチャムの6人。シナリオの進行はキャラによって大きく変化していく。今まで明かされなかった個々の人生や、性格が細かく描かれているので、なりきってプレイできるだろう。ここでは主に「邪天降臨之章」におけるそれぞれの立場を紹介。



チャムチャム

ジャングル育ちのじゃじゃ馬。南米グリーンヘル出身、14歳。彼女の一族は代々パレンケストーンとタンジルストーンを護ってきた。だが突如現われた天草にパレンケストーンを奪われてしまう。この秘石を取り戻すために日本へ……。



覇王丸

熱血漢あふれる、天下無敵の剣豪。武蔵国出身、26歳。太陽のような明るい性格をもつ。旺盛な向上心で日々精進。「強えぇやつと闘いてぇだけなんだ」と突如現われた魔人天草との出会いに、心躍らせる。彼もまた天草を追い旅に出る。



牙神幻十郎

稼業は冷酷非道な人斬り。山城国出身、29歳。和狆の修行にすら背き始める渇いた心をもつ。天草出現で覇王丸との運命的な対立を自覚。「天草と相対する力があるのはこの俺だけだ」とばかりに天草を追い、ひとり宿命的な旅に出る。



橘右京

"究極の花"を探し求める、薄命の剣士。近江甲賀郡・馬杉村出身、25歳。魔界の入り口に"究極の花"は咲いているという。その魔界の所在をつき止めるために、彼は十兵衛を求め旅に出る。そして天草へつながる苦難の道を歩むことに。



ナコルル

大地の声を聴く巫女。カムイコタン出身、18歳。大自然が、魔界の力に侵され始めていることを敏感に察知。父の死を契機に、「江戸の十兵衛のところへ行け」という父の遺言を胸に刻みながら、邪悪な力を根絶するために旅立つ。



ガルフォード

サンフランシスコ出身、21歳。青い目の忍者。服部半蔵のもとで忍術の修行に明け暮れる。そんなある日、半蔵の息子真蔵の体を天草が乗っ取り、奪い去ってしまう。息子の奪還に立ち上がる半蔵。彼の手助けをするべく、あとを追う。

注目のシステムを、最新の画面写真で分析

3人でパーティを組み物語は進む

プレイヤーは序盤、シナリオの〝サムライ酒場〟で、味方になるキャラクターと手を組む。その組み合わせは実に70通り以上。選んだキャラによって、物語の進行やイベントの内容が異なる。つまり何回でも飽きずにプレイを楽しむことができるわけだ。「邪天降臨之章」では2名を選択、「妖花慟哭之章」では1名を選択。（3人目のメンバーは旅の途中で登場）



▲序盤冒頭の街の〝サムライ酒場〟。パーティを組むことができるキャラが集まっている。本当の試練はここから始まる。



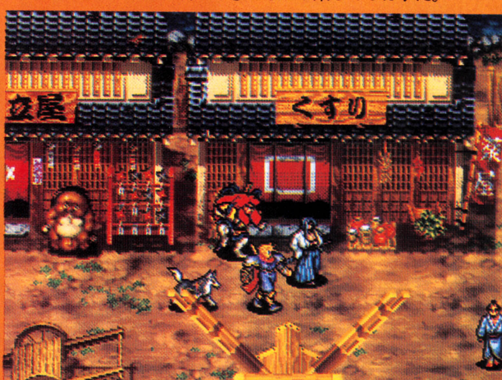
▲〝サムライ酒場〟の店内。各キャラと会話をし、メンバーになれるか交渉する。写真は覇王丸がナコルルと話をしてるところ。



◀ナコルルと手を組んだ覇王丸が、次はガルフォードに誘いをかけている。登場人物の個性は様々だ。3人目のメンバーが決定したら、いよいよパーティとして旅に出発。

緻密に描かれたサムスピの世界

〝武士道〟という、従来のＲＰＧでは描かれることがなかった世界観を表現。江戸の町並み、関所といったものが細密なグラフィックで描かれている。しかも複数のシナリオを用意することによって、さらにストーリーに広がりをもたせている。巷によくある、いわゆる西洋型の〝騎士道〟ＲＰＧに飽きた方も、新鮮な驚きを感じながら楽しめるはずだ。



◀江戸の街を行く橘右京、ガルフォード、千両狂死郎。宿屋、鍛冶屋、みやげ物屋などいろいろなアイテムを手に入れられる店が立ち並ぶ。和風なところが新鮮！



▲江戸を出発して、富士方面に向かう幻十郎。次のフィールドに移動するためには、大抵の場合関所を通過する必要があり、通行手形などのアイテムを使用する。



▲写真はとある村で幻十郎が、奇怪な神石に遭遇したところ。様々な地域の小さな村に住む村人まで、〝サムスピ〟ワールドが雰囲気たっぷりに描き込まれている。

バトルはデュアルコマンドシステム

ストーリーの大きな要素であるバトル・シーン。怒り、鍔競り合い、鍔はじきなどＲＰＧでありながら、格闘アクション版『サムライスピリッツ』の醍醐味を継承している。通常攻撃や奥義も迫力のアクションが展開されるので期待大。ステータス画面で「技名セレクト」入力と「格闘コマンド」入力のふたつを自由に切り替えるデュアルコマンドシステムを採用。



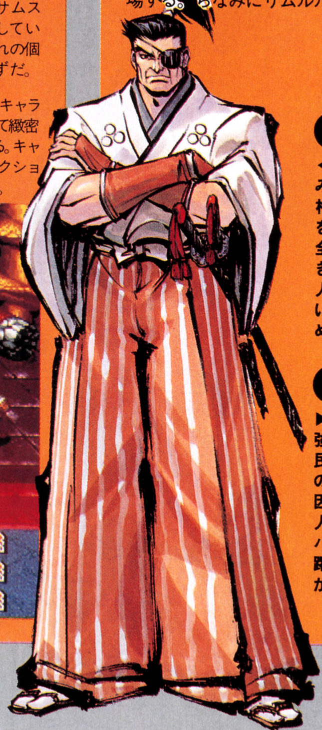
◀薄暗い洞窟の中で敵と対峙。コマンド名にも漢字が使われており、サムスピの世界観を損なわないようにしている。パーティは3人で、それぞれの個性に合った動きが展開されるはずだ。

▼これは城の中か？ よく見るとキャラクター、背景ともに細部にわたって緻密に描き込まれていることがわかる。キャラの攻撃アクションや奥義のアクションはド派手になること間違いなし。



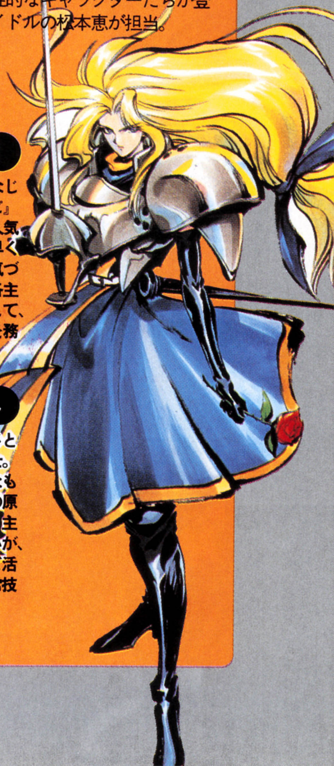
ほかにも数多くのキャラクターが登場

主人公たちのほかに、ゲームを進めるうえで欠かせないのがサブキャラの存在。それぞれに重要な役割を担っていて、この壮大な物語を盛り上げるのに欠くことができない。心強い味方として、各主人公と苦難を共にするパーティーキャラ（リムルル、シャルロット、千両狂死郎、疾風の鈴音）。ストーリー進行の鍵を握るキーキャラ（花諷院和狆、柳生十兵衛）。そのほかにも、老若男女合わせて40名以上の個性的なキャラクターたちが登場する。ちなみにリムルルの声は、美少女アイドルの松本恵が担当。



柳生十兵衛

◀時代劇ファンにはおなじみの公儀隠密。『サムスピ』格闘シリーズでも高い人気を誇る。今回は、いち早く全国各地の魔の暗躍に気づき、行動を開始する。各主人公の先を歩む存在として、いわばゲームの進行役を務めるキーキャラクター。



シャルロット

▶フランス出身の美しさと強さを兼ね備えた女剣士。民衆からの支持も大変なもの。母国で起きた異変の原因を探るべく旅に出る。主人公として選択できないが、パーティーキャラとして活躍する。格闘版では通常技が非常に強力であった。

「妖花慟哭之章」最新画面紹介

壱 日本・出雲

「妖花慟哭之章」のストーリーは出雲から始まる。プレイヤーの選んだ主人公は、花諷院和狆から魔物出現を知らせる手紙を受けとり、単身乗り込むことに。



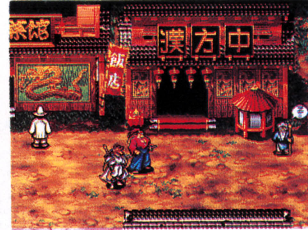
▲鳥居の下にいるのは橘右京。まだ仲間がいないため、ひとりで情報収集をしている。



▲和狆を探しあてた主人公の右京。和狆からすぐに魔物退治にかかるように懇願される。


▲幻十郎がひとり海を睨んで立っている。船着き場からどこへ行こうとしているのか？

弐 中国・北京

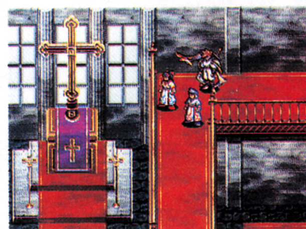

▲ここは王虎の故郷で、妻や息子、双子の兄弟が登場する。

参 フランス・パリ

花の都パリの町並みが18世紀の姿で再現されている。シャルロットの故郷だけに彼女にまつわるイベントもバッチリ用意されている。それだけでなく、あのズィーガーも大活躍するらしい。パリには武骨な男たちより、カワイイ女の子を行かせたい。



▲パリのパン屋に来たのは、ナコルル、リムルルと疾風の鈴音の３人。パンのお味は!?

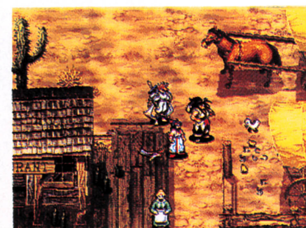

▲教会の中で祭壇を見下ろすパーティー。この教会にも〝いわく〟のある人物が登場。


▲パリのとある店の中。室内も世界各地の設定バリエーションどおりに存在する。

四 北米 サンフランシスコ

サボテン、ブロンドヘアーの子供たち、ホテルの看板といかにも西部の街。サンフランシスコはガルフォードの故郷。彼の母や妹たちも登場する


▲やはり違和感のある覇王丸たちの姿。ギャップを乗り越えてどんな活躍をするのか!?


▲西部といえば幌馬車は欠かせない。蹄鉄の上で遊ぶヒヨコたちが可愛く動いている。

五 南米 グリーンヘル

日本の裏側までパーティは到着する。グリーンヘルはチャムチャムの故郷。彼女の幼なじみとのスペシャルイベントはファンならずとも必見。



▲いかにも南米の神殿というグリーンヘル。どんな事件が起こっているのか。


▲椰子の木、バナナ、仮面のついた家。文化の違いに驚きながら、世界を旅する。

疾風の鈴音


▶本邦初公開。ＲＰＧだけのオリジナルキャラ。「妖花慟哭之章」に登場するパーティキャラで、羅将神ミヅキを倒すために旅を続ける寡黙な〝風使い〟。巨大な刀の〝びずき〟を、疾風のごとく宙を舞いながら音もなく豪快に使うが、その目的などは謎に包まれている。

Digital Dance MIX™

DIGITAL DANCE MIX
安室奈美恵

●ニューコンセプトソフト
●全年齢推奨
●セガ・エンタープライゼズ
●1月発売予定
●定価¥2,800
●バックアップメモリー容量未定

開発状況 100%

1996年のミュージックシーンの台風の目、安室奈美恵の魅力をコンピュータゲームの視点から追求！
これは、3DCGで描かれた「もうひとりの安室奈美恵」による革新的なプロモーションクリップだ！

CHASE THE CHANCE

先月号の超速報としてお伝えしたこのソフトの新着画面をここに公開。いまや日本を代表するアーティストとなった安室奈美恵の最大の魅力である、ハードで細やかなダンスパフォーマンスが画面上で再現されているのがこれらの写真でわかってもらえるはずだ。









もうひとりの安室奈美恵が、あなたの部屋でDANCE!!



まさにこれは、バーチャルリアリティ。ビデオドラッグテイストの背景が、彼女のダイナミックなダンスにピタリとハマる。

YOU'RE MY SUNSHINE



▲これがソフトのジャケット。CG画面は使用されず、本ソフトの主人公(?)である安室本人のフォトを全面にフィーチャー。ゲームソフトらしからぬスマートな体裁が、ニューコンセプトにジャストフィット！

今回は、前回よりさらに詳しい内容をお伝えしていこう。まずはプレイモード。このソフトには、大きくわけて3つのモードが用意されている。

まずひとつめは、このソフトのメインモードとなる「DIGITAL DANCE」。安室のダンスパフォーマンスがたっぷりと堪能できるモードである。収録曲は、'96年のヒットチャートを席巻しミリオンセラーを記録した『CHASE THE CHANCE』と『YOU'RE MY SUNSHINE』の2曲。

プレイヤーは、それぞれの曲で、2種類のダンス（安室本人の振りつけを再現したものと、オリジナルのもっと激しいバージョン)、4種類以上のコスチューム、コンサート・TV局・野外など数種類以上のステージを選択できる。もちろん、ダンスの滑らかさは絶品。安室本人が驚くほどリアルだ。

ふたつめのモードは「SING IT」。その名のとおり、収録曲を一緒に歌えるモードだ。ひとりで練習するもよし、仲間同士でワイワイ楽しむのもいい。

そして、3つめは、ゲームソフトならではの「PRESENTS」。カードをめくり、同じパフォーマンスを探す神経衰弱風のゲームや、曲に合わせてボタンを押していくリズム合わせゲームなどミニゲームを4種類収録。

ゲームとミュージックソフトのおいしい部分を凝縮し、新しい時代を切り開く『DIGITAL DANCE MIX』。安室ファンならずとも、これはすべてのSSユーザーに体験してほしい"ニューコンセプト"なのだ。

安室ダンスミュージックの世界を別の視点から覗いてみると……

視点も自由に変えられる！

左ページに紹介した写真でもお気づきだろうが、「DIGITAL DANCE」モードの楽しみ方は、ただ安室のパフォーマンスを眺めるだけではない。3D機能をいかし、パッドを使って、360度の様々な視点から TV ディレクター気分で彼女のステージを演出することができるのだ。

実際の TV 中継では不可能なカメラアングルを選ぶことも、もちろん可能。安室の後ろにまわり込んだり、頭の上から見下ろしたり、大胆にも、下にまわり込んでステージの真下からダンスを楽しむことだってできてしまう。各種のアングルとズームイン、アウトを組み合わせれば、あなただけのステージングをつくり上げることができるのだ。また、スロー再生などの特殊機能も搭載されているので、プレイヤー各自のセンスで、オーディオ感覚でさらに自由に楽しめるのだ。

▼▶同じステージのアングルの違う写真を並べてみた。カメラの狙いどころは頭・胸・腰・膝・足首の5段階を予定。



LET'S DANCE!



▲実際の動きを誌面でお見せできないのが残念。安室のスピーディでパワフルなパフォーマンスの醍醐味を完全再現する。

セガ AM2 研部長・鈴木 裕氏『DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵』の魅力を語る！



▲報道陣を前に、実際にソフトを動かしながら熱の入った解説を行なってくれた鈴木部長。ゲームで培われた技術と、ゲームにこだわることなく、その先の展開を見据える AM2 研の目指すのは、ジャンルを越えた新しいSSソフトの形でもある。

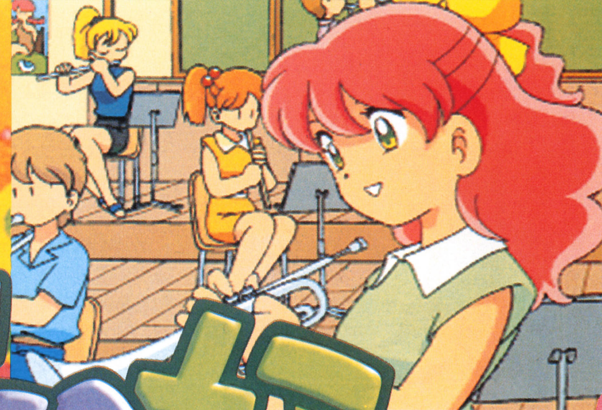
このソフトの注目すべき点のひとつが、3DCGの制作を、あのセガ AM2 研が担当しているということ。AM2研といえば、3DCGプロ中のプロ。『バーチャ』でおなじみのリアルで滑らかなアクションは、この『DIGITAL DANCE MIX』にも有効に活用されているのだ。

そして、先日行なわれたマスコミ向け発表会には、AM2研の鈴木部長も出席し、自ら強烈にこのソフトをアピールした。ゲーム制作に携わる者として、時代のトレンドには常に敏感でいたいと、小室系の音楽にも興味を示す鈴木氏が、このニューソフトの題材として安室を選んだのは「何よりも人気一番のアーティストだから」という理由から。アーケードを土壌に常にメジャーを意識してゲーム制作を行なってきた、氏の意識のあり方が感じられる。また、この収録曲もアクション、グラフィックのアピールに最適な、ハードな振り付けのものを選択したという。「特に『YOU'RE MY SUNSHINE』のスペシャルダンスが売りです。スゴイですよ」という発言は、高度な技術への自信からくるものだろう。

鈴木氏によると、AM2研は、今後、どんどんジャンルの拡大を目指していくという。このソフトはその今後のためのトライ。このシリーズの第2弾では、今作で開拓した技術がいかされ、必ずや、われわれを驚かせてくれるに違いない。



竹本　泉が描く、インタラクティブコミック第2弾!!
明日の恐竜使いを目指す、双子の姉妹の物語



だいな♥あいらん

ゲーム大好きで有名なマンガ家・竹本泉が描く、キュートで楽しい『だいな♡あいらん』。予告編で紹介されただいな♡ワールド本編が、いよいよ開幕だ！

- インタラクティブコミック
- 全年齢推奨
- ゲームアーツ
- 2月14日発売
- 価格6800円
- バックアップメモリー対応

開発状況 100%

華麗なアニメーションが展開する ミュージカル仕立てのストーリー

『だいな♡あいらん』のテーマは、"歌"。

地球上のどこでも、いつの時代でも、音楽は人の心をストレートに動かしてきた。歌にはただの言葉にない、不思議な力が宿っている。このだいな♡ワールドは、音楽が太古の恐竜の心をもとらえた不思議な世界。主人公たちが目指す「恐竜使い」は、まさに音楽が持つ魔法の力をよく知っているのである。『だいな♡あいらん』の物語では、歌が重要な役割を果たす。ストーリーの展開にも、歌が大きな影響を及ぼしている。オープニングやエンディングシーンにはもちろん、ストーリー中にも数曲の挿入歌がちりばめられ、ミュージカル仕立てで進んでいく。物語を、耳からも楽しめる新しいゲームなのだ。

竹本泉のキュートなキャラクターたちが、元気いっぱいに跳ねまわる。その竹本キャラの動きを支えているのが、ゲームアーツならではのオリジナルアニメーションシステムだ。今までのシステムでは気になったノイズや描画落ちがなく、美しい画面がキャラクターの生き生きとした魅力を存分に引き出している。

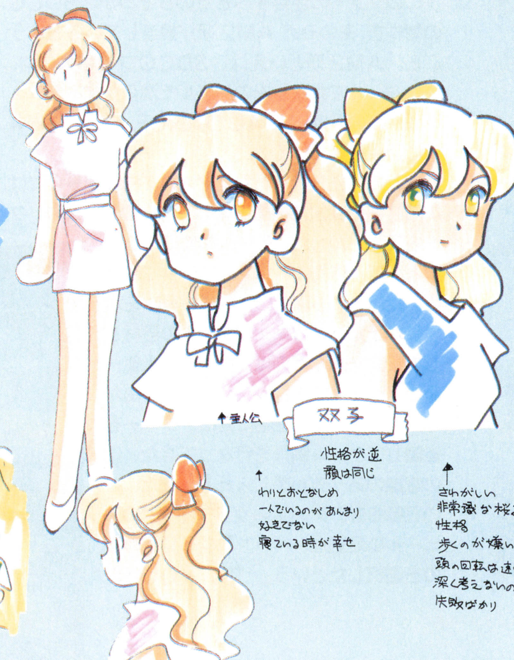
アニメが展開している間の読み込み時間が全くなく、テンポ良く進んでいくのもうれしい。ストーリー分岐の複雑さも「ゆみみ」の倍以上もあり、動画枚数もそれに合わせて倍以上に増えているので、多彩なシーンがなめらかに展開されていくのだ。可愛い作品イメージからは想像できないようなしっかりとしたシステムに裏打ちされた、完成度の高い作品に仕上がっているというわけだ。

物語の舞台は明るい光と豊かな緑に満ちた美しい南の島。主人公えみりとあんじぇを囲む、心優しい恐竜と楽しい仲間たちが登場する。音楽と笑いと、大きな夢をふたりのストーリーから感じてほしい。

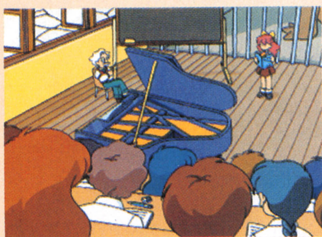
竹本泉・設定イラスト ぎゃらりい

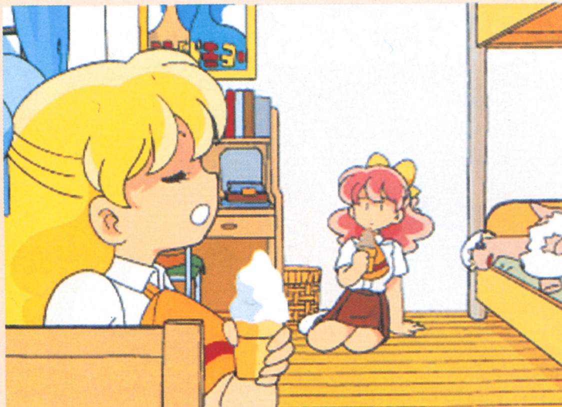
▶本誌は、竹本泉先生が描く自筆の『だいな♡あいらん』設定イラストを入手！　先生の美しいペンラインと色使いをぜひじっくり見てほしい。細かく書き込まれた設定に、キャラクターに寄せる先生の深い愛情と思いいれが感じられる。この魅力は、もちろんゲームにも十分いかされている。



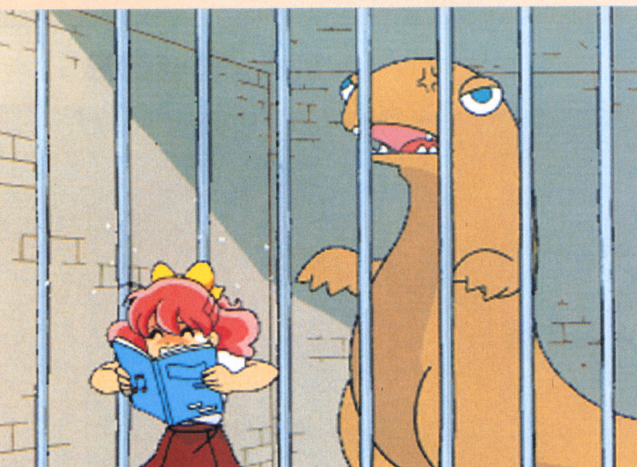


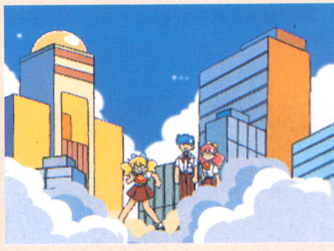


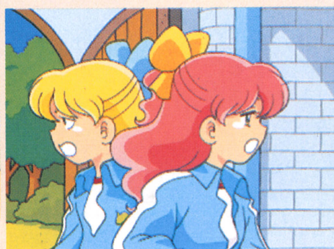


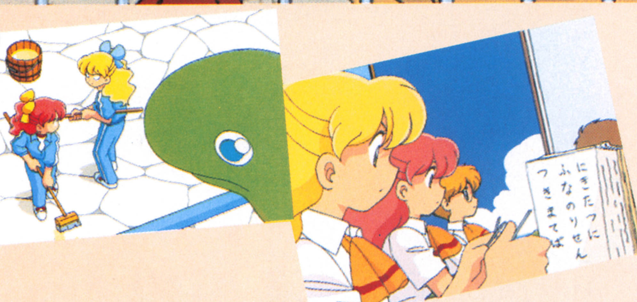


▲北の果てで生き抜いてきた太古の恐竜たちが、あったかい南の島で大増殖。この恐竜たち、どういうわけか音楽で操ることができる。そこで生まれたのが「恐竜使い」というお仕事なのだ。
この物語の主人公、えみりとあんじぇの双子の姉妹も、恐竜使いを育てる南の島の学校でがんばっている。恐竜を自在に操れる立派な恐竜使いになれるのか、それとも……？

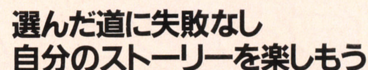




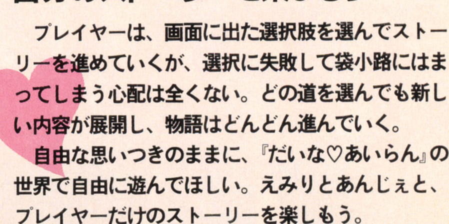








選んだ道に失敗なし 自分のストーリーを楽しもう



プレイヤーは、画面に出た選択肢を選んでストーリーを進めていくが、選択に失敗して袋小路にはまってしまう心配は全くない。どの道を選んでも新しい内容が展開し、物語はどんどん進んでいく。
自由な思いつきのままに、『だいな♡あいらん』の世界で自由に遊んでほしい。えみりとあんじぇと、プレイヤーだけのストーリーを楽しもう。



◀えみりとあんじぇはお勉強の毎日。でも、たまにはこんな楽しい時間も。



▶恐竜を操るには、まず音楽。となれば楽器の選択も大切だよね。

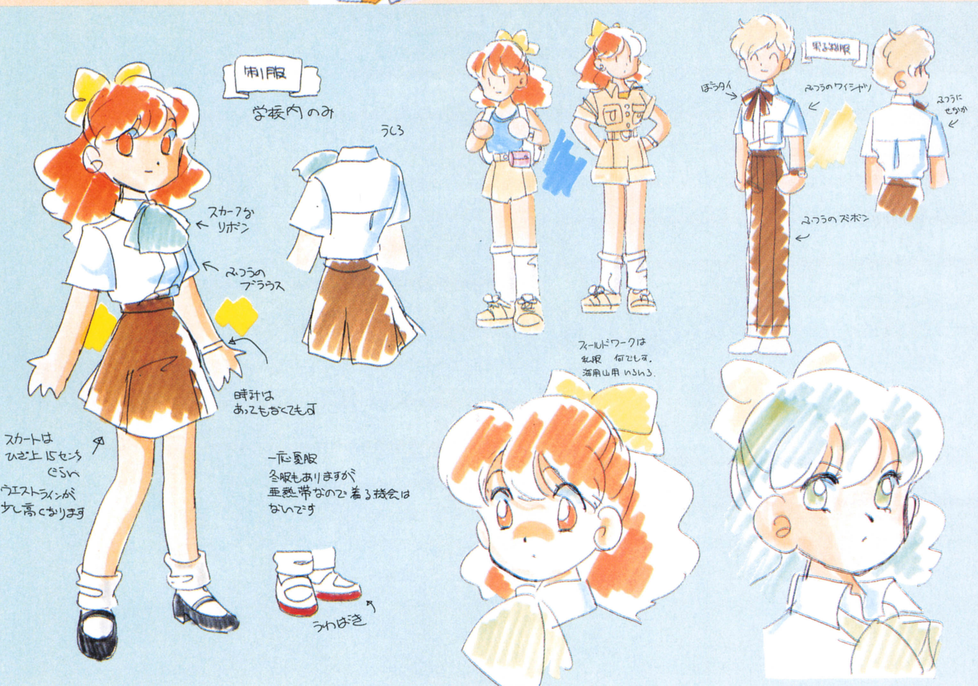
ゲームアーツオリジナル 竹本グッズがもらえる プレゼントキャンペーン

ゲームアーツオリジナル、竹本グッズがもらえるチャンスだ！
昨年12月27日に発売された『だいな♡あいらん予告編』（限定発売２万本）のマニュアルについている応募券と、２月発売の『だいな♡あいらん』本編の応募券をあわせてゲームアーツに送ると、オリジナル「だいな♡ウォッチ」が応募者全員もらえるぞ！
竹本ファンはもちろん、えみりとあんじぇの笑顔にドキッとしたキミ。『だいな♡あいらん』を予告編・本編と楽しんで、おまけに可愛い「だいな♡ウォッチ」をもらっちゃおう！

だいな♡ウォッチ

本編だけで あいらん♡バンダナ

▲予告編が手に入らなかった無念のキミにもチャンス。本編のみでも、「あいらん♡バンダナ」が抽選で3000人に！



レイラとハッピーな関係になるために

TOMB RAIDERS

トゥーム・レイダース

ステージ攻略で覚えるレイラの多彩なアクション

前号にも記述したとおり、レイラの華麗なアクションはこのゲームの重要な要素。STAGE攻略の流れの中で、彼女の操り方を伝授していこうではないか。

●3Dアドベンチャー
●全年齢推奨
●ビクター インタラクティブ ソフトウエア
●1月24日発売
●定価￥5,800
●バックアップメモリー55

開発状況 100%

STAGE 1 Caves

●POINT 1

このポイントでは、左右の壁から矢が飛んでくる。トラップをひとつひとつ越えていってもいいが、一気に駆け抜けてしまうのが得策か。


▲ダメージ量は大きくはない。

●POINT 2

一見飛び移れそうに見えない穴だが、この付近の足場によじ登り、足場の斜面を滑りつつジャンプすると飛び移ることができる。奥にはアイテムが。


▲ジャンプ後、淵につかまり、またよじ登る。タイミングが重要。

●POINT 3

ここで数匹のコウモリが飛来する。ボタンで銃を構え、コウモリが正面にくるように体の向きを変えてから発砲しよう。まずダメージを受けることはない。

●POINT 4

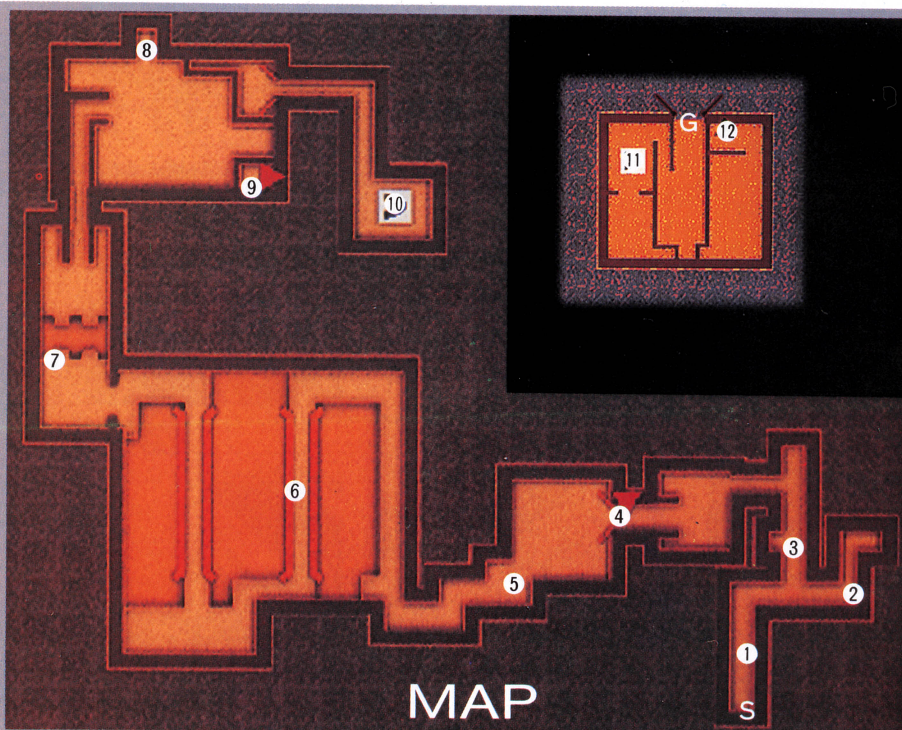
この地点の扉は、レバーを引くことによって開けることができる。以後、この型のレバーは同じようにドアを開けるものであることが多い。

●POINT 5

ここでは、レイラの視線を操作し、レイラに上を向かせてみよう。天井に開いた穴が見つかるはず。ここから、洞窟の奥へと進むことができる。



以後、視線の操作によって地形を把握すべき局面は多い。常に意識しておこう。



●POINT 6

橋から落ちたときのことも考え、下にいるオオカミを掃討しておく。なお、銃を構えた際の照準の上下は、自動的に補正されるので心配無用。

●POINT 7

この場所にある裂け目は、ジャンプで飛び越さなくてはならない。ジャンプボタンを押してからジャンプするまでの間をつかみ、挑戦すること。


▲溝以外の場所でも練習するのが得策。

●POINT 8

ここには謎の巨大顔面像が。なんとなく気になってしまうかもしれないが、ゲームの進行には全く関係ない。まあでも一見の価値くらいはあるかも。

●POINT 9

このポイントのレバーを引くと、とある場所のドアが一定時間のみ開く。急いでそのドアに向かえば、先に進めるというわけ。



●POINT 10

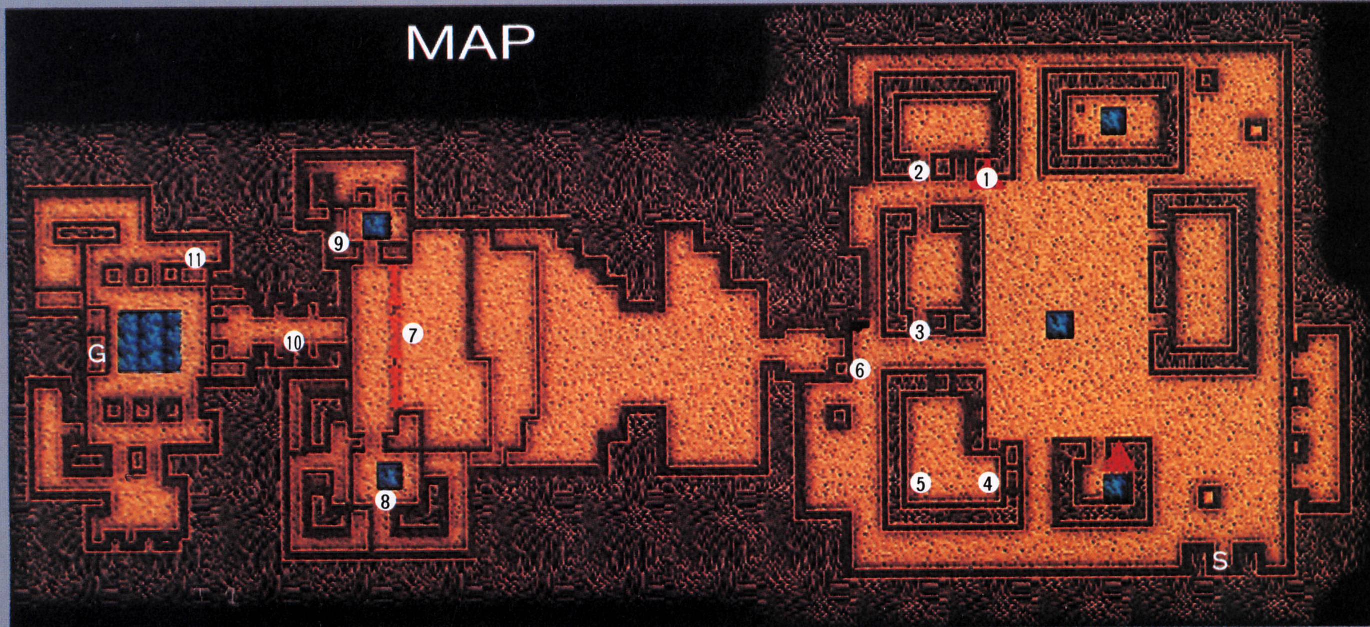
ここには落とし穴が。実は、この落とし穴に落ちた先にSTAGE 1の出口がある。

●POINT 11

POINT Gの扉を開けるには、この場所のレバーを操作する必要がある。扉が開くシーンが挿入されるのでわかるとは思うが。



STAGE 2 — City of Vilcabamba



●POINT 1

もうおなじみとなったレバー引く→扉が開くのパターン。レバーは、それほど判定が大きくないので、ちゃんとギリギリまで接近してから引くこと。

●POINT 2



ここは、ジャンプで隣の棟に跳び移らなくてはならない場所。レイラの体の向きを、隣の棟の窓に合わせ、慎重にジャンプしよう。

●POINT 3

まれに押すことができる箱や石が存在する。この場所にある灰色の石もそのひとつ。押し続けていくと、またもや隣の棟に進むことができる。



▲体を石に斜めに構え、ボタンで力をため、一気に前進する。

●POINT 4・5

ここには鍵と、小さな偶像がある。ステージクリアのために絶対必要なアイテムなので、必ず入手しておこう。この部屋から出る際には、さっき押してきた石を足場に使えばよい。



これがそのアイテム。ギリギリまで近づかないと入手できない。

●POINT 6

ここで、入手したばかりの鍵を使う局面が早くも到来。扉の横にある鍵穴（突出しているのでわかりやすい）の前で鍵を使用すれば、扉が開く。

●POINT 7



3つの扉が並んでおり、中心の扉から奥に行けるが、それにはまず左右の扉の先（両脇の塔）で仕掛けを作動させねばならない。

●POINT 8



ジャンプジャンプまたジャンプ……といった具合に、ここでは足場を跳ねていく。落ちると最初からやりなおしなので細心の注意を。

●POINT 9



こちらは、よじ登りで登る塔。体の向きを180度変えるだけで、次の足場へと登ることができる体勢をとることが可能である。

●POINT 10



ここでは、左右に振り子状に揺れるカマが。スピードはそれほど速くないので、簡単にかわせるはず。走りすぎには注意すべきだが。

●POINT 11



POINT Gで偶像を使うだけではステージクリアはできない。一度プールに潜り、この位置にあるレバーを引いておくこと。

イメージイラストか？
この連中はいったい？？

前号でもお伝えしたように、このゲームには要所要所でムービーが挿入される。今回攻略した範囲には含まれていなかったが、ビルに潜入するレイラや、バイクを駆って渓谷を走るレイラなど、見るべきシーンが盛りだくさん。右の3人はそのムービーに登場するキャラクターたちだ。



フランス人トレジャーハンター。実はまだ若い。

オープニングにも出ている彼はナトラの部下だ。

まとめに…

以上でお伝えしたとおり、レイラがとり得るアクションや遺跡内の仕掛けの豊富さは、他に類を見ないほどだ。主人公のアメコミチックな外見だけを理由に、このゲームを敬遠してしまうのは絶対に損である。

千年帝国の興亡(仮)

ドイツ第3帝国の興亡を描ききる迫力の戦略シミュレーション!

熱烈なファンを持つ『ワールドアドバンスド大戦略』シリーズ。その開発チームが、絶大な自信を持って送る新SLGが登場した！　大迫力の戦闘シーンが、画面いっぱいに展開する！

- シミュレーション
- 全年齢推奨
- セガ
- '97年春発売
- 価格未定
- バックアップメモリー未定

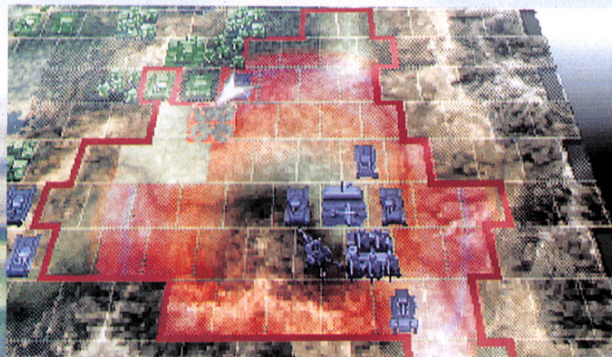
開発状況 ?%

千年帝国の戦いが今、始まる!

1933年1月30日、ワイマール共和国の大統領フォン・ヒンデンブルグ元帥は、アドルフ・ヒトラーを首相に指名した。同年3月の総選挙で、ヒトラー率いるナチ党は友党であるドイツ国民党と合わせて過半数を獲得。ヒトラーの政権は確立した。神聖ローマ帝国、フォン・ビスマルクによって築かれた帝国に続き、アドルフ・ヒトラーが打ち立てたこのドイツを第3帝国と呼ぶ。さらにヒトラーは、この帝国を1000年続く千年帝国であると称した。

このゲームで展開されるのは、千年帝国の主軸となったドイツ軍の克明な戦い。プレイヤーは若き陸軍士官となって、歴史上の激戦地を戦い抜いていく。またゲームの進行によっては、史実にはない仮想のヨーロッパの戦場をも転戦していく。シナリオ分岐・マップ数・登場兵器は、名作『ワールドアドバンスド大戦略』シリーズをはるかに凌駕した。すべてポリゴンで描かれている兵器ユニットと立体地形が、迫力あふれる3D戦闘シーンを繰り広げるのだ。さらに、陸・空別々のフィールドの戦いをつなげる「デュアルマップシステム」が登場。この新しい手法が、戦いをひとつの空間として表現するのに成功した。様々なオリジナル要素が加わり、今までの戦略SLGになかった楽しさを追及したこの作品で、第3帝国の戦いの歴史を見詰め直してみよう。

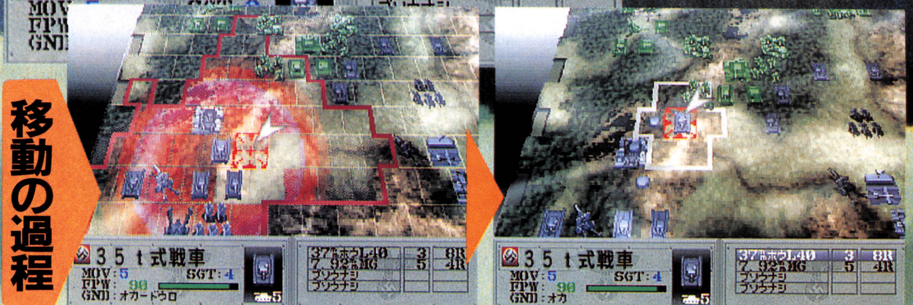
地上マップ



陸戦は、この地上マップをメインフィールドに展開していく。地形は森・丘・道路など細かく設定され、それぞれ立体になった。加えて兵器ユニットも画面上個別の動きをするため、リアリティが倍増している。

ドイツ陸軍の誇る装甲師団を駆使して、ヨーロッパの大地を席巻するのだ！

◀地上マップでの、35t式戦車の移動の過程を連続で紹介していこう。ユニットは、それぞれの移動数を持つらしい。地形による影響も、あるのだろうか？



様々な効果を生む天候変化

このゲームでは天候の変化も、戦いを左右する大きな要因になっている。ただ天気として表示されるのではなく、画面全体にグラフィックとして現わされ、現状がひと目でわかるようになっている。



◀雨が降っている地上マップ。ぬかるんだ地面が、地上部隊にどう影響するのだろうか。



▲天気が崩れると、空中マップはこうなる。厚い雲のため地上の目標が見えなくなり、攻撃もできなくなる。



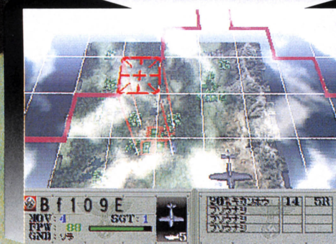
▲雪が降っている地上マップ。そういえば史実のドイツ軍も、ロシアの冬将軍に破れ去ったのだった。

空中マップの手順

陸上と並んで、もうひとつの戦いは空中で行なわれる。地上の戦闘とは違い遠距離を移動して攻撃するだけに、それなりの作戦が求められる。



自分の空港から飛行機を配置



移動範囲内に移動させる



陸の敵兵器を見つつ攻撃範囲を確認

▲飛行機1機につき、地上では4マス分がひとつの大きさに当たっている。



下にいる敵ユニットを選択・攻撃

にぎやかな空中戦

空中マップでも、敵味方の飛行機が入り乱れての戦いが繰り広げられる。いわゆるエースという、花形パイロットが欲しいところだ。



▲メッサーシュミットやワイルドキャットなど、名機と呼ばれた飛行機が登場するのも楽しみのひとつ。

全体マップ表示

マップ全体を把握したり、マップ内の遠距離移動をするのに使用するのがこの全体マップだ。これを利用して、大きな作戦を立てて進めよう。



▲マップ全体の地形、敵味方の兵器ユニットの配置などが、ひと目で見渡せるようになっている。

迫力ある戦闘ビジュアル!!



人類に審判の日が迫る!!

世紀末、人類の"未来"を決めるべく地球に降り立つ天使たち。美少女ADVゲームでありながら、かつてない壮大なテーマ"最後の審判"に挑んだPCエンジンの意欲作が、装いも新たにサターンに登場する。

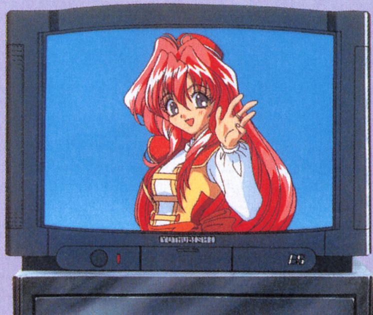
- ●アニメーション AVG
- ●全年齢推奨
- ●徳間書店インターメディア
- ●'97年春発売予定
- ●定価￥5,800
- ●バックアップメモリー未定

開発状況 25%

デジタルアンジュ
——電脳天使SS——

果たして地球に"未来"はあるのか? 天使と堕天使が人類に選択を迫る

"未来"の地球では、人類による環境の破壊がさらに進行。それは地上だけにとどまらず、宇宙全体に広がっていた。事態を重く見た"超未来"の人類・リガルード人は、過去の人類に"最後の審判"を下すべく、天使たちを送り込む。この『デジタルアンジュ』は、コマンド選択によりゲームが進むタイプのアドベンチャーゲームで、PCエンジンからの移植作だ。ゲームはマルチストーリーのマルチエンディング。もちろんプレイヤーの選択によってあらゆる方向へとストーリーが展開していく。さらにプレイヤーが選ぶコマンドは"最後の審判"と密接にかかわっている。つまりプレイヤーの行動ひとつひとつが、人類の運命を左右するのだ。当然、不適当な選択を繰り返せば、バッドエンディングが待っているので、緊張感あふれるプレイができるのだ。



◀突然、モニターに美少女が映った。彼女の名前はエインデベル(ベル)。"超未来"の世界から派遣された4人の天使の中のひとりだ。



▲天使のひとり、リアムローダ(リア)。彼女の表情に恥じらいが見られる。これは人間と同じ感情の存在を表わしている。

"超未来"の世界でリガルード人によってつくり出された精巧な天使たち

神的存在であるリガルード人によってつくられ、送り込まれた4人の天使たちと、99人の堕天使(ベスティアリーダー)たち。リガルード人たちは天使たちをつくるときに、人類に疑問を持たれないよう、様々な工夫を施した。まず外見は、人間の女性そっくりにし、内面には細やかな性格づけを行なった。そのため、天使たちはそれぞれ豊かな感情を持ち、ほとんど人間との相違点がないに等しい。

己の欲望に忠実なベスティア

天使らが派遣された先、つまり現代の地球には獣の心を持つ「ベスティア」と、「普通の人間」の2種類の「人間」が存在していた。堕天使たちは「ベスティア」たちを煽って世界大戦を引き起こそうとしていた。天使たちの使命は「普通の人間」を守ること。なぜなら、「最後の審判の日」に地上のベスティアしか残っていない場合には、人類を消滅させなければならないからだった……。



▶青い地球を眺め、たたずむ少女の名前は、ミリネール(ミリ)。"超未来"から派遣されたベスティアリーダー(堕天使)のひとりだ。

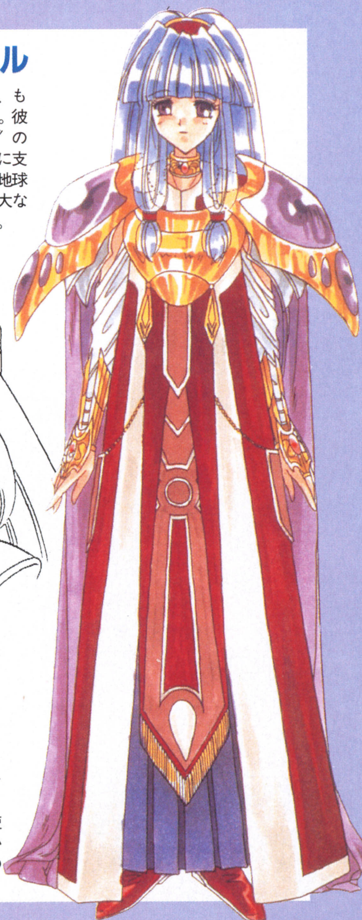
天使
ANGEL

てんし

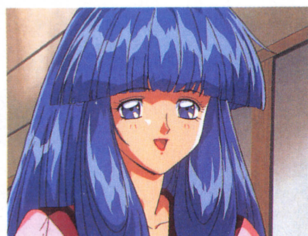
“超未来”から現代に派遣されてきた天使たち。彼女たちには、そのあどけない表情からは想像もできない重大な使命が課せられている。その使命のひとつは、堕天使とベスティアが引き起こそうとする世界大戦から人々を守ること。もうひとつは1999年7月に行なわれる“最後の審判”の際、地球がベスティアに支配されていたならば人類を滅ぼしてしまうことだ。しかし、リガルード人が本当に望んでいるのは、汚れきった地球を“新生”し、新たな指導者を誕生させ、人類を繁栄へと導くことなのだ。

フォル

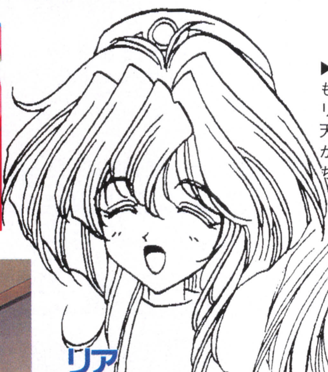
▶おっとりとしていて、もの静かなフォルは20歳。彼女には、“最後の審判”の際、地球がベスティアに支配されていた場合に、地球を崩壊させるという重大な使命が与えられている。







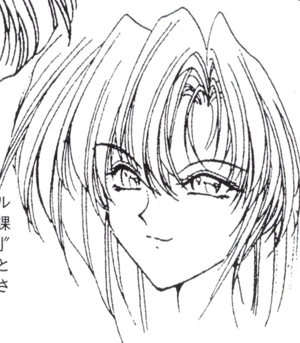
▲ほほえむベル(上)とフォル(下)。しかし、そのあどけない表情からは、想像もできないが、内には強い意志が秘められている。



ベル

▶天使4人の中ではもっともしっかりしているベル。リアと双子の17歳。彼女が天使たちに“時”の管理をまかされているのはそのきっちりした性格からだろう。





リア

▲4女にあたるリアは、ベルの双子の妹で17歳。彼女に課せられた使命は、“最後の審判”後、ベスティアでない人間と結ばれて“光の子”を誕生させそれを守っていくこと。

クレア

◀天使の中で、最年長のクレアは22歳。やさしく、気配りのできる彼女は、4人の天使のまとめ役だ。与えられている使命は、“最後の審判”後の地球を“新生”すること。

堕天使
FALLEN ANGEL

だてんし

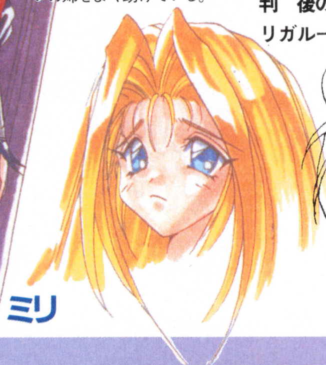
リガルード人たちは、天使と同時に堕天使も送り込んだ。そして彼女たちにも任務を与えたのである。それは、人類に正しく審判を受けさせること。そのため、彼女らはベスティアを煽って世界大戦を起こそうとする。これは、人間の心の奥に潜んでいる欲望や憎悪を露呈させたうえで、それに人類が打ち勝つことができるかを試すものだ。また、彼女らには隠された使命も与えられている。それは“最後の審判”後の人類を守ること。これは現代人類の滅亡が、リガルード人自身の消滅をも意味するものだからだ。

メル

◀ベスティアリーダーたちの族長であるメル。フォルを除く天使たちの力を合わせたほどのものだと言う。

ミリ

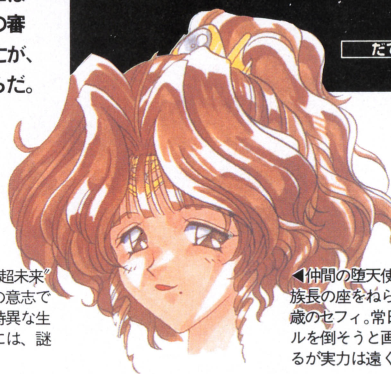
▼メルとは7つ離れている妹のミリ。14歳という年齢のわりにしっかりしており、年のわりにおっちょこちょいの姉をよく助けている。





ラム

◀人間から生まれ、“超未来”の世界から、自らの意志でやってきた。この特異な生い立ちを持つ彼女には、謎が多い。

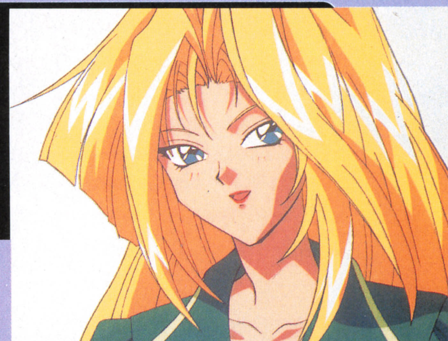


セフィ

◀仲間の堕天使に煽られて、族長の座をねらっている23歳のセフィ。常日ごろからメルを倒そうと画策してはいるが実力は遠くおよばない。

天使たちの美声に期待!

前作PCエンジン版では、人気声優が多く出演したことも注目された。また天使の持つ2面性を引き出した演技も話題になった。サターン版のキャストはまだ発表されていないが、前作を上まわる素晴らしい競演が期待される。また、前作同様、今回もフォル役の声優による歌が入ることが決まっている。エンディングで流れるこの曲は、物語のしめくくりに静かな感動を呼ぶことになるだろう。



FIGHTERS MEGAMiX

キャラ&システムの疑問に答える

'96年末の話題をさらった『ファイターズメガミックス』。発売後の今、由緒正しいサターンユーザ一同士の会話といえば、やはり隠しキャラや、ガード&アタック、壁など諸要素のことだろうか？それでは、この異種混合戦の闘い抜き方を伝授しよう。

●格闘アクション
●全年齢推奨
●セガ・エンタープライゼス
●発売中
●定価￥5,800
●バックアップメモリー23

開発状況 100%

▼「?」で隠されたキャラクターが、今明かされる。その鍵は、1Pモードにあった。コースを攻略していくと、新たなコースが出現するのだ。詳細は、次ページ以降で紹介していく。





▲ガード&アタックが追加され、従来のシリーズとはひと味違う『VF』キャラ、新技が用意されている『FV』キャラ、武器を所持する者までいる隠しキャラなどと、多彩なキャラたちの技と、その使いどころをチェック。

『VF』でも『FV』でもない新次元の闘い!!

全く新しい格闘ゲームとして、進化したサターン版『バーチャファイター2』(以下『VF2』)として、よりハイパー化(?)した『ファイティングバイパーズ』(以下『FV』)として、さらには得体の知れないキャラが登場するお祭りゲームとしてと、人によっていろいろなとらえ方ができるのが、この『ファイターズメガミックス』(以下『メガミックス』)である。とはいえ、あらかたみな気になっているのは、隠しキャラのことや、『メガミックス』ならではのシステムと、それを活用した戦法ではないだろうか。そこで、今回は初期設定のままバイパーズの重力で攻略を敢行。有効な技や、空中連続技を紹介。もちろん、気になる隠しキャラにもギリギリのところまで迫ってみる。

FIGHTERS MEGAMIX

注目

ファンサービスがたっぷり
MODEに隠された秘密を見つけ出す

ファンサービスが豊富な『メガミックス』には、様々なモードが用意されており、各プレイヤーの嗜好に合った遊び方ができるようになっている。そのラインナップは、ひとりで遊ぶ1Pモード、ふたりで腕を競うVSモードを筆頭に5種類用意されている。もちろん各モード内には、+αの要素が詰め込まれている。例えば、1Pモードではまずコースを選択するのだが、最初に用意されたコースをすべてクリアすると、隠しコースが現われるのだ。これはひとりで遊ぶとき、長く遊べるようにとの配慮からだろう。また、VSモードでは友達との対戦はもちろんのこと、なんとCPUとの対戦も可能になっている。苦手キャラをCPUに使わせることで、人間の対戦相手がいなくても、相手を研究することができるのだ。そのほか、サターン版『FV』で好評だったトレーニングモードもあり、存分に技の練習をすることができる。まさに、すべてのモードがプレイヤーを楽しませてくれるといえる。



◀すべてのモードの基本は、この1Pモードにある。なぜなら、1Pモードの各コースをクリアすることが引き金となり、各モードに用意された隠しフューチャーが、次々に明らかになっていくからなのだ。



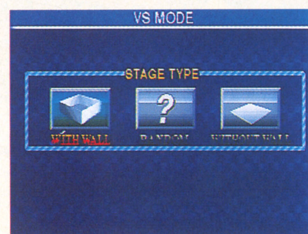
▲VSモードで友達と闘うことは、格闘ゲーム最大の楽しみと言っても過言ではない。この『メガミックス』のVSモードが画期的なところは、CPUとの対戦までプラスしたところだ。

◀このトレーニングモードで、タイミングが難しい連続技も練習することができる。非常に便利なモードなので活用したい。

闘いを楽しむ 5つのメニュー

3 VS MODE

もはや格闘ゲームの常識となった感がある対戦モード。それぞれひとりのキャラを選び、腕を競うのだ。ただ『メガミックス』では、対戦相手にCPUを指定することができる。そしてCPUキャラには、その時点で登場しているキャラが選べる。



◀キャラクター選択後にステージの壁の有り、無し、ランダムに決定を選択することができる。

1 1P MODE

文字どおりひとりでCPU戦を勝ち抜いていくモードだ。キャラを決定すると、次はコースを選択する画面になる。各コースは7人で構成され、それぞれに登場するキャラが異なる。コースの最後に待ち受けるボスを倒せばボスが使えるようになる。



▲最初にプレイヤーが選べる4コース。これらをクリアすると、新しいコースが現われる。

4 TEAM BATTLE MODE

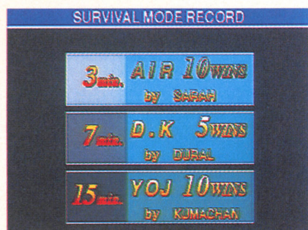
キャラの中から8人を選び、チームをつくって対戦するモードだ。ここでは、友達やCPUのつくったチームと闘うことができる。また、8人を同じキャラにすることが可能なので、特に練習中のキャラに対戦の場数を踏ませるのに適している。



▲22人もいるキャラから8人をチョイスする。さらに、隠れキャラが続々と増えていく！

2 SURVIVAL MODE

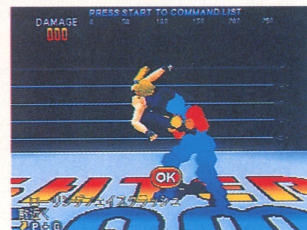
設定された時間内に何人のキャラを倒せるか？ 自分の腕を試すことができるモードも用意された。もちろん、前の試合で受けたダメージは、次の試合に持ち越されてしまう。そのため、いかにダメージを受けず、素早く相手を倒せるかが鍵を握る。



▲受けたダメージが回復しないので、もっとも緊迫した闘いができるサバイバルモード。

5 TRAINING MODE

各キャラの持つ技を、ひたすら練習することができるモード。画面左下に出ているコマンドを見ながら、出せるようになるまで練習しよう。また、隠しキャラ以外の技コマンドが表示され、わからなかった技のコマンドを知ることも可能だ。



▲どこかデュラルっぽいキャラがお相手。(といっても一方的にやられてくれる)

SYSTEM 徹底解析

重要システムをピッ「かわし」「破壊技」

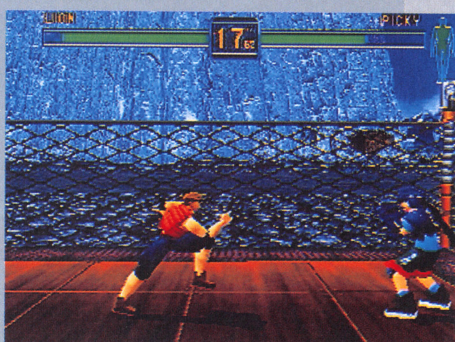
『メガミックス』には『VF』と『FV』のキャラが登場しており、ゲームシステムは、両方の良い部分を集めてつくられている。そのため、ここで紹介するシステムの多くは聞き慣れたものだろう。しかし、名称が同じでも内容は全くのオリジナルといっても過言ではないほど、進化を遂げているものもある。まずは、対戦における駆け引きで重視される"かわし"動作。"かわし"とは、文字どおり、相手の攻撃をかわす動作（操作）を指している。『メガミックス』では、相手の攻撃を先読みして使用することが多く、使用頻度、実用性ともに高い。"アーマー破壊技"は、『FV』キャラの防具を破壊し、防御力を著しく低下させるために使用される。各防具に設定された数値を超えるダメージを与え、そこへキャラごとに異なる"アーマー破壊技"をヒットさせると、防具が破壊されるのだ。『メガミックス』では、キャラごとのバランスを取るため、すべてのキャラがこの技を持っている。

かわし

『メガミックス』オリジナル要素満載のかわしシステム

『メガミックス』では、相手の攻撃をガードするだけでなくかわすこともできる。やり方はいたって簡単。L、Rボタンのどちらかと方向キー上下の組み合わせだけでできるのだ。これだけのことで攻撃を完全に避けられる。しかし、この"かわし"も万能ではない。相手が連続技の途中だと効果がないのだ。さらに、回転系の技に弱いこともあげられる。しかしこれらの問題は、相手の技の出に合わせ、入力することで解決できる。要は、使いどころを考えて使用することだ。





破壊技







相手の防具を破壊して、闘いを有利に展開する

武器や防具を破壊する技が、"アーマー破壊技"だ。これを通常技と区別するポイントは、出したキャラが光ること。もちろん、全キャラひとつは持っている。相手が防具を着けたキャラのときは、積極的にねらっていこう。

また、このゲームでは、相手の攻撃をガードしつつ反撃できる技をG&Aとよぶ。

重力の秘密

『メガミックス』の基本システムは、『VF』と『FV』を基にしたものだ。だが、このふたつのゲーム、似ているようで中身は全く異なるシステムを持っている。その違いが、もっとも顕著に表われた個所が重力の差。『FV』のキャラは、相手を吹き飛ばす技を多く

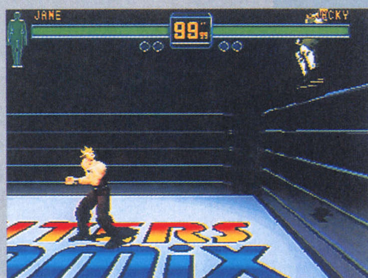


▲ゲームを起ち上げてすぐの初期設定のハイパーズモードでは、キャラは高く浮き、ジャンプキック（昇り蹴り）などで、壁まで吹き飛ばされてしまう。また、壁に激突するとダメージだ。

クアップ
「壁」「受け身」とは何か？

また、ピッキーのスケボーやラクセルのギターなど、武器も防具と同じく、破壊できるようになった。『FV』では“壁”を利用した攻防が、闘いの鍵を握り、ゲームを象徴するポイントであった。この“壁”をめぐる駆け引きは、『メガミックス』にも引き継がれているうえ、壁際での投げ技など、新たな要素も追加され、より熱い読み合いが楽しめることだろう。また、壁際に追い込まれた際の救済策として、ハニー、ジェーンなど5キャラは“壁”を登ることができ、そのほかのキャラには三角跳びが用意された。これをいかすことにより、追い込まれた側にも反撃のチャンスが生まれるのだ。“受け身”は、空中に浮いたキャラが相手の空中コンボを避ける目的で取り入れられた。これにより、無防備な空中という現実は払拭され、浮かされてからの攻防というドラマが発生した。ただし、カゲの弧円落など、投げ技に対して“受け身”は無力だ。





持っている。これは“壁”を利用した攻撃が、システムの根幹にあることを意味する。それに対し、地上技中心の『VF』キャラが、同じ重力下で闘えば明らかに不利である。逆のことも言える。しかし、『VF』『FV』重力切り替えシステムの搭載によって、見事に解決されているのだ。



◀バーチャファイターモードでは、ようするにバイパーズモードの逆のことが言える。すなわち、キャラの浮きは低く、壁に激突してもダメージは受けない。

壁

“壁”の特性を利用した攻撃で、相手を蹴散らす



『FV』でおなじみの“壁”。これを利用した攻防は『メガミックス』でも重要なポイント。なかでも、相手を叩きつけてダメージを増やすことと、“壁”を利用した投げ技、このふたつは絶対に押さえておきたい。なぜなら、相手を端に追い込むことで、勝負を一気に決めるチャンスが生まれるからだ。しかし、追い込んだからといって油断してはいけない。相手も“壁”を利用した技で反撃をねらっているのだ。また、三角跳びや“壁”に登ることができるキャラもいる。それら変則的な技も覚え対戦時の選択肢を増やすのだ。

受け身

すべての空中コンボを“受け身”で回避する







相手の技で、空中に浮かされてしまったら、空中でP+K+Gを入力だ。これだけで、落ちたときの追加ダメージと、相手の空中コンボを防ぐことができる“受け身”となる。しかし、“受け身”できない場合もある。それは、投げ技で浮かされた場合である。しかし、それ以外の技によるダメージは、基本的にすべて回避できる。コンボや追い打ちによる余計なダメージを受けないためにも、“受け身”を覚えよう。

VF&FV キャラで勝つ!!

ただ勝てばいいのではない。そのキャラ
"らしい"闘いをするのが醍醐味なのだ!!

BAHN

根性肘（←→P）や烈甲破弾（←↓↙PP）などのアーマー破壊技を、下段攻撃に加えて闘う。特に、対人戦においては下段パンチから烈甲破弾の中段攻撃と、仁義撃闘破（↙↘P）の下段攻撃を使い分けることで、相手は上、下段どちらのガードをすればいいのか迷うことになる。また、烈甲破弾ヒット後は、相手が浮いており、肘鉄山（→→P←→P+K）をつなぐことができる。これは、対人戦のみならず対CPU戦においても使うことができる。さらに、肘鉄山は壁際で決めることで、ダメージが増す。





相手を浮かしてから、いかにして修羅覇王靠華山（↘K→P←→→P+K）を決めるかが勝負である。修羅覇王靠華山は、3つの技がセットになった技で、始めの蹴りを決めてしまえば、最後の鉄山靠まで確実に決めることができ、総ダメージはかなりのものであり、一発逆転が期待できる。また、アーマーのある、『FV』のキャラなどにもこの修羅覇王靠華山は効果的である。なぜなら、最後の鉄山靠でアーマーが破壊できるからだ。

AKIRA



JACKY

素早い上段攻撃、ライトニングストレート（↘PP→P）やジャブストレート（PP）を駆使しつつ、ダブルローキック（↓KK）の下段攻撃につなげる。この連続攻撃は、上段攻撃から突然下段攻撃というように技を使い分けることで、ガードすることが難しくなる。また、この戦法をしたとき、相手が下段ガードをしてくるようなら、そのときは、ジャブストレートをダブルパンチニーキック（PP→K）の中段攻撃に変えることで、対処可能である。

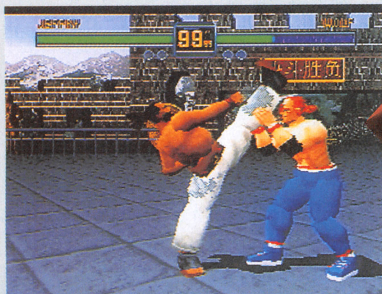


ダブルアッパー（↘PP）やスカイクリーマー（K+G）で浮かしてからの、フライングスクリュー（↘↘PP）の連続攻撃は与えられるダメージが多い。ただし、壁がないステージや受け身を取られた場合は、決まらないのでフライングスクリューをフライングV（↘↘P）に変えて、ギタートラスト（→→P）につなぐ。

RAXEL

JEFFRY

ジェフリーは、スプラッシュマウンテン（↘↘P+G）やフロントバックブリーカー（←→→P+G）などの投げ技が象徴的なキャラである。これらの技は、相手の動きをストレートナックル（P）で止めてからねらうと決まりやすくなる。この戦法は対CPU戦、対人戦どちらにも有効である。また、対人戦では頻繁に投げ技をねらうのではなく、ニープッシュ（←K）や、ミドルヘルスタップ（→P+K）などの打撃技を入れタイミングを読まれないようにする。





WOLF

PPPで突進してくるようなキャラに対してはG&A（←P+K+G）が有効である。G&Aは相手の上段攻撃を無効にしてしまう性質を持っているために、これらPPPといった攻撃をガードすることができるのだ。さらにG&Aは、名前からもわかるとおり防御と同時に攻撃も行なうことができる。そのG&Aはウルフの場合、キャッチ（→P+G）なので、そのあとに、スリングショットフロントスープレックス（キャッチ後←P+G）が出せるのだ。



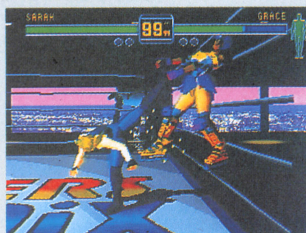
SANMAN

ファイヤージェネレーターパンチ（→PPP）を相手と密着した状態で出し、破壊力のあるジャイアントスイング（←↙↓↘→P）につなぐことができる。ファイヤージェネレーターパンチは、当たると軽くよろけ状態をつくることができる技で、ガードされたとしても隙はない。そして、そこから簡単にジャイアントスイングにつなぐことができるというサンマンにはなくてはならない存在だ。もし、反撃されるようなら、一度ガードをしてみる。

JANE

ブレードスラッシュ（↑+G↓+K）で相手をよろめかせることで、デュアルヒント（PP）やクロスステップ（K+GK）などの上段攻撃をつなぐことができる。そして、上段攻撃からシットスピン（↓K+G）につなげばダウンを奪うことも可能。また、シットスピンはK+GKKKKの入力で、下段のまわし蹴りを連続で4回まで出すことができる。相手がダウンしたら、スマートダイブ（↑P）やスピットキック（↓K）をねらう。





SARAH

ニーキック（→K）や、トーキックジャックナイフ（↓P+KK）、ドラゴンスマッシュキャノン（↙K）と、サラは相手を浮かす技には事欠かない。ただ、これらの攻撃は受け身をされることがあり、受け身をされると相手の落下スピードが変化し、タイミングがずれ、うまく連続技が決まらないことがある。

GRACE

上段攻撃のクラップナックル（P）から始まる攻撃は多彩で、上、中段と続くトリプルバッシュ（PPP）、上、下段と続くロースピンコンボ（PP↓K）などがある。特にロースピンコンボからは、ニーランチャー（↓→K）、シーハンドバッシュ（↓→P）へ続けることができる。また、クラップナックルからは、最後の攻撃がG&Aのコンボブロックストレート（PP←P）や、投げ技のクリンチニー（K+G）のコンボレイドニー（PP→K）もある。

LAU

ラウは『VF』シリーズを通して、空中コンボが強力なキャラだ。もちろん、この特徴は『メガミックス』でも引き継がれている。つまり、相手を浮かせる技である連環虎燕掌（↘P↘P+K）と虎槍掌（↘P+K）は必須なのだ。ただ、どちらも上段技なのでガードされやすい。これに対抗するには、連旋裁腿（↓KK）を混ぜていくと良い。





SHUN

シュンは、トリッキーではあるが、他キャラに比べてリーチが短い。そのため、相手の技にどう反撃していくかが大切だ。特にG&Aは重要で、挑腕拳(←P+K+G)と倒脚(←→P+K+G)は確実に決められるようにしたい。もちろん、漫歩酔硬手(←↘P)での追い打ちも欠かせない。また、相手の隙をついた飲酒も必要だ。



KUMACHAN

サターン版『FV』では、上、中、下段の見分けが困難だったクマチャン。その技には、パンチ連打などコマンド入力が楽なものが多く、初心者でも技を出しやすいのが特徴だ。なかでも、デスアンダード（→PPPPPPP）と、クマチャン大暴れ（P+K+G）は強力。また、スーパーワシントン条約（→←P+G→←P+G←↓→↑←P+G↓→←P）などの大技も積極的にねらいたい。

KAGE

カゲでポイントになる技は、G&Aの弧円落（←P+K+G）だ。この技は、相手を空高く投げ飛ばすため、様々な追い打ちでダメージを与えることができる。例えば、相手が落ちてくるところに裏水車（↘K+G）や、相手が受け身をとった場合に散弾裏蹴（PPPK）が決まる。しかし、相手も警戒してくるため、そう簡単に弧円落を決めることはできない。そんなときには、肘打ち（→P）から、龍尾閃(←←K+G)と弧円落の2択攻撃が有効。下段攻撃を警戒させ、弧円落をねらうといい。





『メガミックス』で大切な要素のひとつに、浮かせた相手に空中連続技を決めるということがある。これがトキオの場合さらに重要になる。ひとつひとつの技に決め手を欠くため、空中連続技を出せるかどうかが勝敗の別かれ目なのだ。そのため、相手を浮かせるオープンアッパー（↘P)、ベリーフラップキック (→↓P+K+GK) は絶対に覚える必要がある。これらで相手を浮かせたら、コンボ・ベントエッジ（KPPPK）で、大ダメージを与えたい。

TOKIO

LION

リオンの技の特徴は、下段攻撃のバリエーションが豊富なことである。そのため、おのずと使う技も後掃腿（↓K+G）や、下統捶（↓P）がメインとなる。またそこからは、穿陰掌（↘P）や、疾歩昇穿手（↓→P）を出し、相手がよろめいたら投げ、浮いたら盤肘連環手（→PP）などの連続技、ガードされたら、再び下段の打撃技というように闘いを組み立てていく。



PICKY

ピッキーを使うのなら、その素早い動きを存分にいかしたい。そこで効果的なのが素早い連続技を駆使した上、中、下段に振った攻撃で、コンボテールキック（P↓K）、コンボトー&ハイキック（P↓KK）、クインシーコイン（PPK）などが有効である。相手の股下をくぐるフォークスルーキック（↓P+K+G←P）がおすすめ。



DURAL

『VF』のボスキャラであるデュラルは、ほかの『VF』キャラの技を使いこなす。また、詳細は不明だがボディは金属で形成されているようで、ほかのキャラに比べて体重があり、浮きにくく空中連続技が入りにくい。それから、『メガミックス』のデュラルは、固有技としてのサマーソルトキックを持っていないため、エルボーサマー（→P↖K）を使う。ちなみに、コンボエルボーサマー（PP→P↖K）はオリジナルの技であり、受け身をとった相手を追尾する。







B.M.&MAHLER

『FV』でボスであったB.M.、そして隠しキャラだったマーラー。現段階では両者の違いは、コスチュームのみのようだが、微妙に技が異なっている可能性はある。しかし、基本的にスピード、パワーを兼ね備えているのは同じで、切れ目がなく相手に反撃の間を与えないエクストリームデスフィナーレ（PP→KP→P←↙↓↘→）や、コンボストレート（PP→P）などの連続技を使い、上、下段に揺さぶればいい。

「?」を解明する

コース制覇　完全マニュアル



1 壁の有無で技を使い分ける

壁がある場合は相手を浮かし、壁との激突による追加ダメージを利用した連続技をねらう。壁がない場合は、壁際に追いつめて攻撃ができないぶん投げ技や膝で浮かせてからサマーのような、確実で破壊力のある連続技で闘う。

▶壁無しだとP+G投げをしてもダメージをあたえられないキャラもいる。



◀壁際に追い込めば、空中連続技で大ダメージをあたえられる。

2 コースを進むほど強くなる

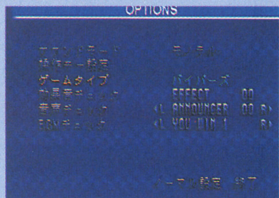
Aから始まるコースはB、C、D……と進むにつれて難易度が上がっていく。A、B、Cはなんということもないが、Dコースからは、ガードが固くなり、空中連続技をねらってきたり、PKキャンセル（パンチ後のキックをガードボタンでキャンセルして、出かかりのモーションだけにすること）などの高等テクニックを使ってくるようになる。特にPKキャンセルは、サンマンがジャイアントスイングをつなぐなどして多用してくるので、慣れるまでは脅威となるだろう。



▲A～Cコースまでなら、目をつぶってでもクリアできるほど簡単なのだが……。



▲中盤以降に登場するキャラが使いこなすPKキャンセルは、高等テクニックのうちのひとつ。よく観察して、逆に自分のテクニックのひとつにしてしまおう。



▲オプションでゲームレベルを超簡単にすれば、だれにでもクリアできる。（？）

『メガミックス』の1Pモードは、全部のキャラと総当たりで闘うのではなく、幾つものコースが用意されているというものになっている。ちなみに、コースは7人でひと組になっており、コースによって様々な組み合わせの対戦パターンが用意されている。例えば、Aコースのように『VF』キャラだけしか登場しないコースや、Aコースとは逆に、『VF』キャラは登場せず『FV』キャラだけしか登場しないBコース、また、変わり種としては、女性キャラだけで構成されたDコースなどがある。それらのコースは、AからB、C、Dというように先に進めば進むほど、登場するCPUキャラのレベルが上がり、コース自体の難易度も高くなっていく。ゆえにコースを先に進むほど、しっかりとした対戦技術が要求される。その技術の中には、ガード＆アタックとかわし、浮かしがある。ガード＆アタックは相手の上、中段攻撃をガードして、アーマー破壊技を繰り出す攻撃で、連続技の猛攻を仕掛けられたときなどに使用する。また、かわしは、画面の奥と手前のどちらかに移動して相手の攻撃を避けることができる。そして、浮かしとは相手を宙に浮かすこと。浮かしたあとは、威力の大きい技やコンボ数が多い技につなぎ空中連続技としてダメージを与えることができる重要な技術なのだ。これらの技術をしっかりと身につければ、全コース制覇は夢ではない。

3 浮いたキャラは見逃すな

『FV』モードでプレイしている場合、壁と同様に浮きは絶対に忘れてはいけない要素のひとつ。浮いた相手に対しては、地面に落ちて起き上がり、ガードするまで攻撃をするチャンスがある。また空中連続技は、ただ空中にいる相手を攻撃するのではなく、状況に合わせて使い分けるとよい。浮いた場所が壁際ならば壁を利用したり、相手が受け身を取り、落ちてくるタイミングがずれたときは、タイミングを補正しながら空中連続技をねらう。また受け身をされたときには、相手の空中攻撃に気をつけなければならない。へたをすると、タイミングがずれたところを逆に攻撃されてしまうからである。



▲受け身を取られると落ちてくるタイミングがずれるので、よく見てから連続技を決める。



▲壁を利用すれば、壁に激突するぶん、ダメージを増やすことができる。

※VFはバーチャファイター、FVはファイティングバイパーの略です。

4 VFのキャラはガード&アタックを使う

もともと『VF』キャラには『FV』キャラのようにアッパーで浮かす闘い方の要素はなかった。そのために『メガミックス』では新たに、いかにして浮かせて連続技を決めるかという要素が生まれた。また、それとは別に『メガミックス』には、ガード&アタック（以下G&A）という要素もある。これもまた『VF』にはなかった要素である。G&Aの使い方はいろいろあるが主に『FV』のキャラが装着しているアーマーを破壊するという使い方が多い。アーマーを破壊することにより、大幅に防御力を下げることができ一撃のダメージが増え、勝つチャンスも増える。また、G&Aはアーマーを破壊するといった攻撃要素（いわゆるアーマー破壊技）以外に相手の上、中段攻撃をガードできるという要素も持っている。そのために、ディレイのかかった連続攻撃や技と技との間の隙をねらいアーマー破壊技を使うと、相手が出した攻撃をガードでき、なおかつすぐさまアーマー破壊技を当てることができる。ゆえに『VF』キャラは使う機会が少なく主力になりえない浮かしよりは、攻撃をガードしてアーマーを破壊できるG&Aを使い闘う。



◀相手の攻撃をガードし、すぐに攻撃に移ることができる。しかもアーマーを破壊できるという特長も兼ね備えている。

5 FVのキャラは浮かして闘う

『VF』とは反対に、『FV』には最初から浮かしという要素があった。そのために『FV』ユーザーに浮かしはおなじみなのだ。浮かしという状況は↘Pでつくることができるが、一部↘Pでは浮かすことができないキャラもいる。その例外のキャラを浮かす場合には、サンマンは↘P+Gで、マーラー&B.M.はPPPで、ラクセルはK+G、グレイスはK+GKKで、それぞれ相手を浮かすことができる。ほかにも浮かす技はあるが、ここに取り上げた技ならば、返されるリスクも少なく確実に相手を浮かすことができ、空中連続技を叩き込むことができるだろう。



▶『FV』キャラは浮かしを得意としているキャラが多く、破壊力があり確実に決まる安定した空中連続技を使うことができる。



▶壁を利用すれば大ダメージを与える連続技も簡単につくることができる。

◀受け身によるタイミングのずれには十分注意して空中連続技をねらう。

コースをクリアすると隠しキャラが現われる

コースセレクト時にキャラクターの見えていない敵（「?」マークのキャラ）を倒すと、そのコースのボスであったキャラが使えるようになる。ボスの内Newハニーだけは、ハニーをXorZボタンで選ぶことにより使用できる。そのほかのボスはキャラクターセレクト画面内に現われる。



▲コースの最後にいるボスを倒し、コースをクリアすることで、そのボスを使うことができる。



◀画面左下に、『バーチャファイターキッズ』からのキッズアキラとキッズサラが出現している。

コース	出現キャラクター
Aコース	Newハニー
Bコース	キッズアキラ&キッズサラ
Cコース	ウラバン
Dコース	ジャネット
Eコース	?
Fコース	?
Gコース	?
Hコース	?

いよいよ発売!!
呪われし地を切り拓く
攻略編

一度のプレイでは味わいきれない深みをもったRPG
『シャイニング・ザ・ホーリィアーク』が
3DRPGの新境地を開拓するべく発売となった。
クリアした方もまだの方も、この8ページを活用し、
『ホーリィアーク』の世界を遊びつくしてほしい。

SHINING the HOLY ARK
シャイニング・ザ・ホーリィアーク

●3DRPG
●全年齢推奨
●ソニック
●発売中
●定価￥5,800
●バックアップメモリー対応

開発度
100%

PART1 シナリオ攻略編

ゲーム前半の展開をストーリーの流れに沿って攻略する！

序盤のストーリーには、後半の展開に大きくかかわるヒントが隠されている。
ここではデザイア鉱山からアボリジンの森までの物語の流れと、ゲーム上の注意点を紹介していこう。
クリアしても物語の全容をつかみきれなかったというキミも、この攻略を傍らにもう一度プレイしてほしい。
もしもまだ購入を考えているというのであれば、ぜひこのシナリオ攻略編を見て決断を下そう!

デザイア鉱山

ローディとの戦い、突然の落盤、そして廃坑からの脱出

デザイア鉱山に逃げ込んだお尋ね者、ローディを討ち取るため、あとを追い廃坑に入り込んだ傭兵たち。一度は彼らはローディを追いつめるが、突然大きな振動が彼らを襲い、廃坑が崩れ出す。そしてローディ共々傭兵たちは廃坑の地下深くへと落下する。

薄れていく意識の中で、精霊使いのメロディはパートナーであるフォルテの体内に何かが入り込むところを目撃する。一方、メロディたちも傷ついた体を癒すため、スピリットと名のる謎の存在に体を貸すことになる。廃坑を壊したのは彼らの〝ボート〟の衝突であり、また彼らは何者かの体を借りない限り、この地を覆うけがれた空気の中では生きることのできない存在だった。

意識を取り戻したら、まずは廃坑の脱出を考えよう。落盤のため来た道を戻ることはできない。記憶を失ったローディとも力を合わせ、出口を探そう。

▶運命のいたずらか、あるいは予定調和なのか、突然の振動と共に廃坑が崩れ出す。ローディは激しく頭を打ち、記憶を失ってしまう。



◀廃坑の内部。敵から逃げつつP.102の地図で出口に直行してもよいが、戦いながら外へ向かえば「レベル上げ」が楽に。



▶廃坑の入り口付近を探しまわってみると、レプラカーンを発見することができる。レプラカーンは妖精の1種で、地中から登場するモンスターを迎撃できるようになる。

要注意モンスター

バット



廃坑に棲みつく大コウモリ。強敵とは言えないが、ハインドビートルに比べると、体力・攻撃力共に優れる。

ゴースト



さまよえる死者の魂。壁を通り抜け、唐突に現われる。バットよりやや強敵と言えるモンスターだ。

ゾンビ



廃坑の中では最強の敵だ。もともと死んでいるため、斬っても斬ってもなかなか倒れることがない。

デザイア村

フォルテは城に向かった! しかし、街道は閉ざされている

廃坑を抜け出して近くの村にたどり着くと、そこには緊張とも落胆ともつかない独特の雰囲気が漂っていた。先日までは王宮のローディ討伐隊のため、村全体が活気に満ちていたのだが、落盤で討伐は中止、討伐隊にも犠牲者が出た関係で、王宮からデザイア地区に向かう街道が封鎖されてしまったのだ。

村人の話によると、落盤でローディは生存の可能性なし、討伐隊の兵士たちと王宮に戻ったフォルテ以外、傭兵たちも死んだと思われているようだ。

酒場では高名な傭兵コンビ、リサとバッソが暇を持て余していた。彼女たちもローディ討伐の仕事を請け負っていたのだが、仕事は中止、しかも城への街道は閉ざされている。そこへローディたちが現われたため、酒場は一触即発の状態となる。

村人の仲裁で最悪の事態は免れたが、メロディもローディも一刻も早く城へ向かう必要を感じ取る。

▼村に着いたらまず、村人たちと話して現在の状況を把握しよう。フォルテが城に向かったこともわかる。城にはいったい何が?





◀▼ドイルと名のるハーフリング種族の男が、城へ向かう方法を教えてくれる。



▶廃坑の入り口で兵士たちが噂をしていたリサとバッソ。酒場で暇をつぶしていたが……。

リサ&バッソ登場!





▲リサとバッソはローディの姿に気づくと戦いを挑んでくるが、村人たちの仲裁で、街道のゲートが開くまでは勝負はおあずけとなる。

迷いの森

森の奥の古い墓地
レイスとの死闘、ドイルの助言

ドイルの目的は不明だが、ほかに選ぶべき道がない以上、村を出て行くべき場所は迷いの森となる。

森の中には危険な怪物たちが徘徊し、うっそうとした茂みは踏み込まれることを許さない。ここは廃坑などのダンジョンと同様の危険な地だ。

森の奥には古い墓地がある。ドイルの話に従い、その姿を探していると、亡者たちを従える不死の存在、レイスが攻撃を仕掛けてくる。レイスを退けるとドイルに会うことができる。彼はローディの子分であり、エンリッチへ続く洞窟を教えてくれる。

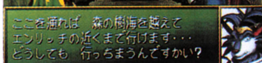
▶森の中の池。『ホーリィアーク』のフィールドはデジタルで「見えないマス目」があり、落ちることはない。



◀レイスとの戦いは避けられない。薬草を十分に用意しておく必要がある。

地下へ……

▶ドイルは抜け道を教えてくれるほか、ローディが正体を隠すための仮面を貸してくれる。



要注意モンスター

トレント



迷いの森で最も注意の必要な相手。体力は桁外れで、攻撃力も高く、複数を同時に攻撃する術さえ持つ。

レイス



いわゆる中ボス。ここまでの敵と普通に戦って経験を積んできていれば、特に恐れる必要はないだろう。

森の洞窟

デザイア地方から
エンリッチへと抜ける洞窟

ドイルはローディの部下であった。彼はローディにエンリッチ行きを中止するようすすめるが、記憶を失い、スピリットにより行動を制限されているローディは、その申し出を拒否する。

仕方なくドイルはエンリッチへ通じる洞窟を教え、正体を隠すための仮面をローディに与える。

ドイルの教えた洞窟は、森の中よりさらに危険なモンスターの巣窟だ。しかし、洞窟の壁には道しるべが記るされているため、その突破は困難ではない。P.102の地図も大いに役立てていただきたい。



◀レイスを退けることができたのなら、洞窟の中のモンスターも問題なく倒しながら進めるだろう。ただし、毒消し草だけは確保しておこう。



▶この洞窟でも妖精が何種類も見つかる。エンリッチへの道を急ぐのもひとつだが、怪しい場所はとりあえず調べておくのもいいだろう。

要注意モンスター

コブラポット



▶洞窟に転がっている壺には、貴重なアイテムが隠されていることもあるが、モンスターが棲みついていることもあるのだ！

エンリッチ城下町

王宮を蝕む魔女リリクス
その地下に広がる遺跡での会話

洞窟を抜けると、そこは確かにエンリッチ城下町のすぐ側だ。まずは城下町で情報を収集しよう。どうやら街の人々は、最近王宮で力をつけてきている魔女リリクスを快く思っていないようだ。酒場で情報を集めたのち、外に出ると、リリクスの娘であるエリーゼの不審な行動も目撃できる。

何はともあれ城に向かうと、王の間に通される。しかし、なんと王にもフォルテと同様の何かが乗り移っていた。リリクスが言うには、王たちはモンスターと一体化しており、モンスターを倒すと王の命も奪われてしまう。これではフォルテと王に取りついたモンスターと戦うことはできない。どうやらおとなしく地下牢に入るしかないようだ。

しばらくすると地下牢にドイルが助けにくる。地下牢の中にある井戸から、地下迷宮と化した旧時代の遺跡を通り、城下町の井戸へと脱出しよう。

地下牢の井戸から地下迷宮への間には扉があるが、井戸の底にある鍵で開くことができる。また、地下迷宮はこれまでより一段と危険なモンスターたちが棲みついているが、地図を参照して切り抜けよう。

ここではサバト賢者と重要な会話がかわされる。

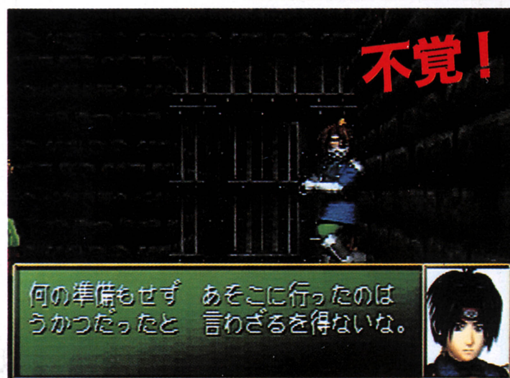


▼王宮へと向かうと、王はあたたかく迎えるそぶりを見せる。しかし、討伐されたはずのローディ自身が仮面を取って顔を見せるわけにはいかない。とまどっていると……。

▲フォルテと同様の何かが、王に取り憑いていることが明らかになる。すべてはリリクスの差し金なのだろうか？　いずれにしろ、これでは地下牢に入るしかない。



▲エンリッチの城下町で出会ったリリクスの娘、エリーゼ。美しくも不気味な雰囲気がただよう。





◀▲己れの不覚を悔やむローディたちの前に、再びドイルが姿を現わす。彼が牢の鍵を開けてくれ、脱出のヒントをくれる。

アボリジンの森

森の奥にたたずむアボリジンの館 トリッキーな仕掛けに注意

地下牢からエンリッチ城下町へ戻ったら、サバト賢者の話に従ってアボリジンの森へと向かおう。アボリジンの森も、迷いの森同様の危険地帯となっており、新たに強力なモンスターたちが登場する。しかし、いつでも城下町に引き返すことができるので、エンリッチの地下迷宮などに比べると精神的には楽であると思われる。

森の左の奥にアボリジンの館、そして正面奥に墓地がある。この墓地にもやはり地下があるのだが、館であるイベントを通過したあとでないと開かない扉がある。ふたつのマップの関係は密接なものだ。

館にはいくつかのトリッキーな仕掛けがある。しかし、これらは現実的に考えれば簡単に対応できるものだ。壊れた扉の向こうに行きたければどうするのか？ テーブルが邪魔で物を取れないときはどうするのか？ ゲームのアイコンにとらわれず、実際に体を動かすときのように考えてみよう。



◀森の奥には館がある。ここはその吹き抜けだ。館の内部の造形の細かさは特筆に値する。先へ進むことを考えるだけでなく、情景も楽しもう。

謎の館



▶デザイア村で出会った傭兵、バッソ。彼ほどの実力の持ち主が館の中で倒れていたのはなぜだろうか？ 疑問の答えはすぐに明らかになる。



◀一方、森の入り口から左へ向かわず、まっすぐ奥に進んだところは墓地になっている。墓地には地下への入り口が！

要注意モンスター

マンイーター



人喰い植物。地中から現われる。攻撃力も体力もこの森の中では並程度だが、毒を持っているので注意。

バンパイアバット



外観はデザイア鉱山のバットにそっくりだが、強さは比べものにならない。なめてかかると痛い目にあう。

ベノンゾンビ



こちらもやはりデザイア鉱山のゾンビに似ているが、HPは莫大で、この森の中では最強に近い敵だ。

傭兵たちは南へ!

102,103ページはマップ攻略編

アボリジンの森、そして館を制覇すると、次に向かうべきは山脈の洞窟。
102,103ページではデザイア鉱山から山脈の洞窟までのマップを一挙に公開！

SHINING the HOLY ARK

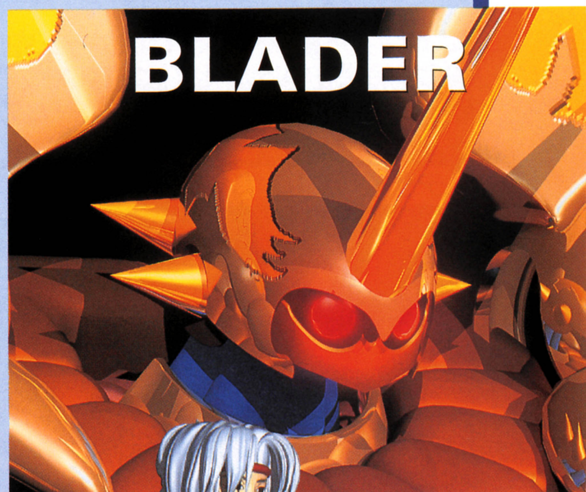
特別公開 ENEMYS

『シャイニング・ザ・ホーリィアーク』の個性豊かな悪役たち

独特の雰囲気を持つ『ホーリィアーク』のモンスター・悪役キャラクターたち。それはゲームがこれまで培ってきた表現のひとつの正統な進化形なのだろう。ここではムービーやアニメパターンに組み込む前の高品位CGを特別公開する!


WRAITH


WITCH


BLADER



KINGSNAIL


ELIZE


LILICS


GALM

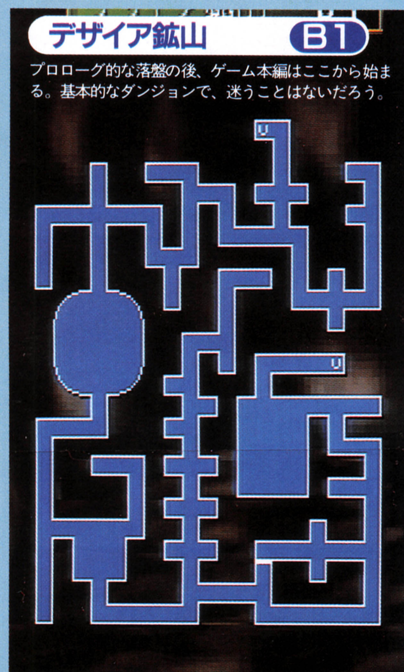

PENTHER


TALOS

PART2 マップ攻略編

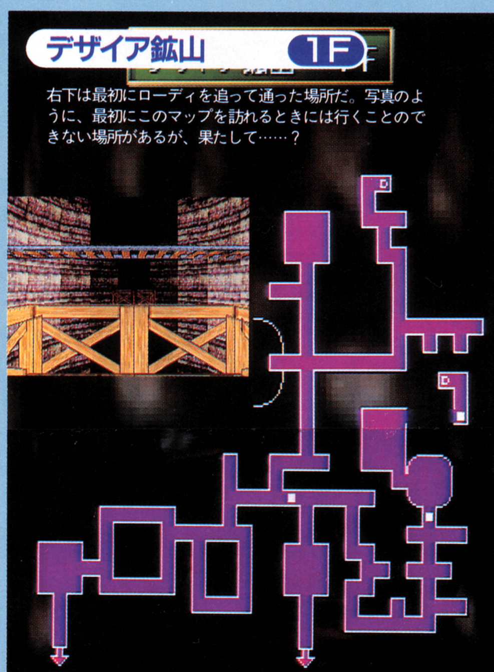
デザイア鉱山から山脈の洞窟までのマップを網羅！

ここでは、序盤～中盤まででゲーム中にスタートボタンで表示されるマップ画面を撮影・掲載する。
詳細な解説をつけ加えてはいないが、実際にプレイしながら使用すれば、きっと役に立つはずだ。
あらかじめ謎を知ってしまうとゲームの楽しみは半減する。あとは自らの力でこの地を踏破してほしい。



デザイア鉱山 B1

プロローグ的な落盤の後、ゲーム本編はここから始まる。基本的なダンジョンで、迷うことはないだろう。



デザイア鉱山 1F

右下は最初にローディを追って通った場所だ。写真のように、最初にこのマップを訪れるときには行くことのできない場所があるが、果たして……？



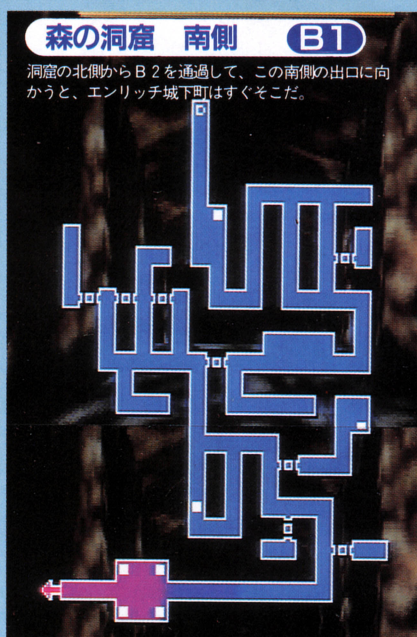
迷いの森 1F

デザイア村の東にはこの森がある。森の奥には池と古い墓地があり、墓地には地下への入り口が隠されている。



森の洞窟 北側 B1

迷いの森の墓地から入ることができる。ここでは特に迷うことはないだろう。



森の洞窟 南側 B1

洞窟の北側からＢ２を通過して、この南側の出口に向かうと、エンリッチ城下町はすぐそこだ。

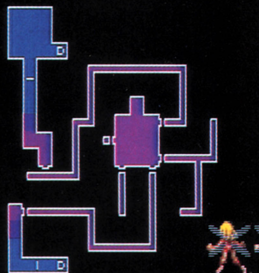


森の洞窟 B2

森の洞窟の北側と南側をつなぐ。マップ上の白い点は岩または鍾乳石で、通ることはできない場所になっている。

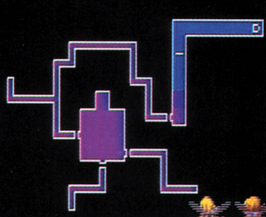
地下牢の井戸

王宮の地下牢と地下迷宮をつなぐ。落ちている鍵を見落とさないように！



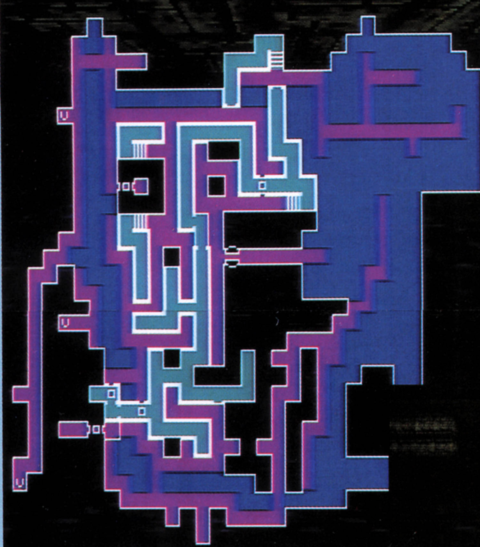
城下町の井戸

城下町の外れにあり、地下迷宮から抜け出す、または入り込むことが可能。



エンリッチの地下迷宮 B2

ふたつの井戸をつないでいる。壁の上を通ったり、通路の下をくぐれたり、かなり複雑な場所だ。右下には謎のエリアがあるが……。



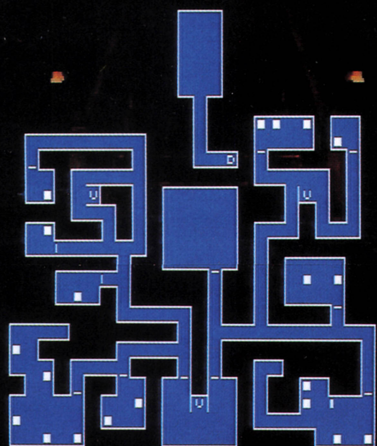
アボリジンの森

森の入り口は地図の右下にある。そこから左手に進んでいくとアボリジンの館、まっすぐ奥へと進んでいくと墓地がある。数多くの石棺のうちのどれかが地下への入り口になっている。



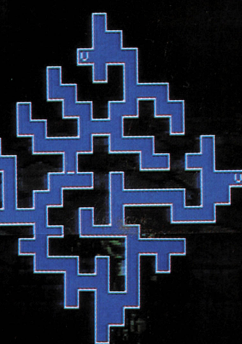
アボリジンの館 1F

森の奥にたたずむ館。鍵のかかった扉や、ノブの壊れた扉があちこちに。奥のスペースへは別の場所から……。



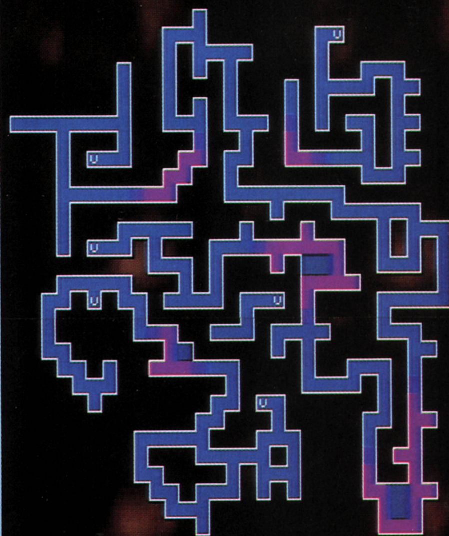
墓地の地下 B1

アボリジンの森の奥、墓地をくまなく探せばここへの入り口が見つかるはずだ。途中、「この扉開きたくば時を刻む戦士と一戦を交えよ」と書かれた扉が行く手をはばむ。扉を開くことができ、その先に進んでいくと……。



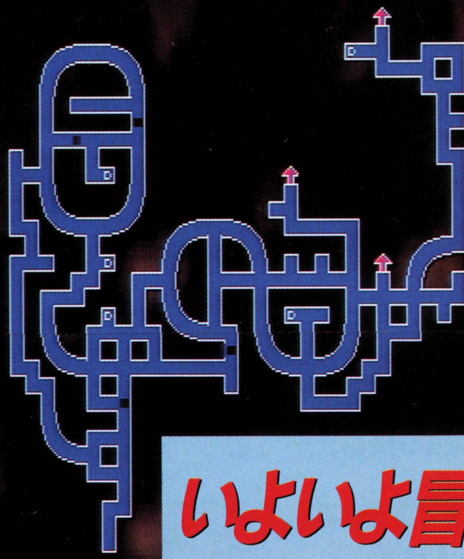
山脈の洞窟 B1

１Ｆで落とし穴に落ちるとこの場所に。このマップをよく見ると３つのブロックに分かれていることもわかる。



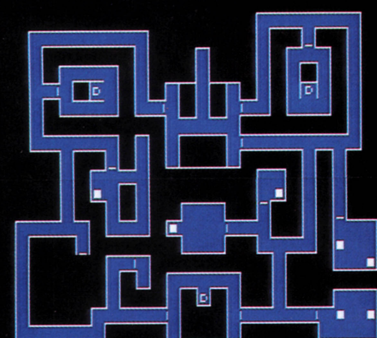
山脈の洞窟 1F

アボリジンの館を突破する前にこの洞窟を訪れると、巨大な蛇の胴に遮られて先に進めなくなる。そして館をクリアしたあとには……。



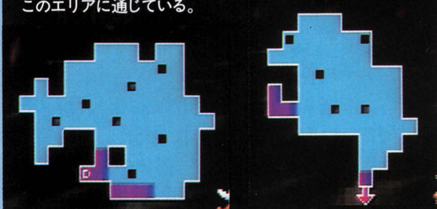
アボリジンの館 2F

１Ｆ入り口の吹き抜けから、すぐに２Ｆに上がることができるが……。中央奥には巨大な時計が！



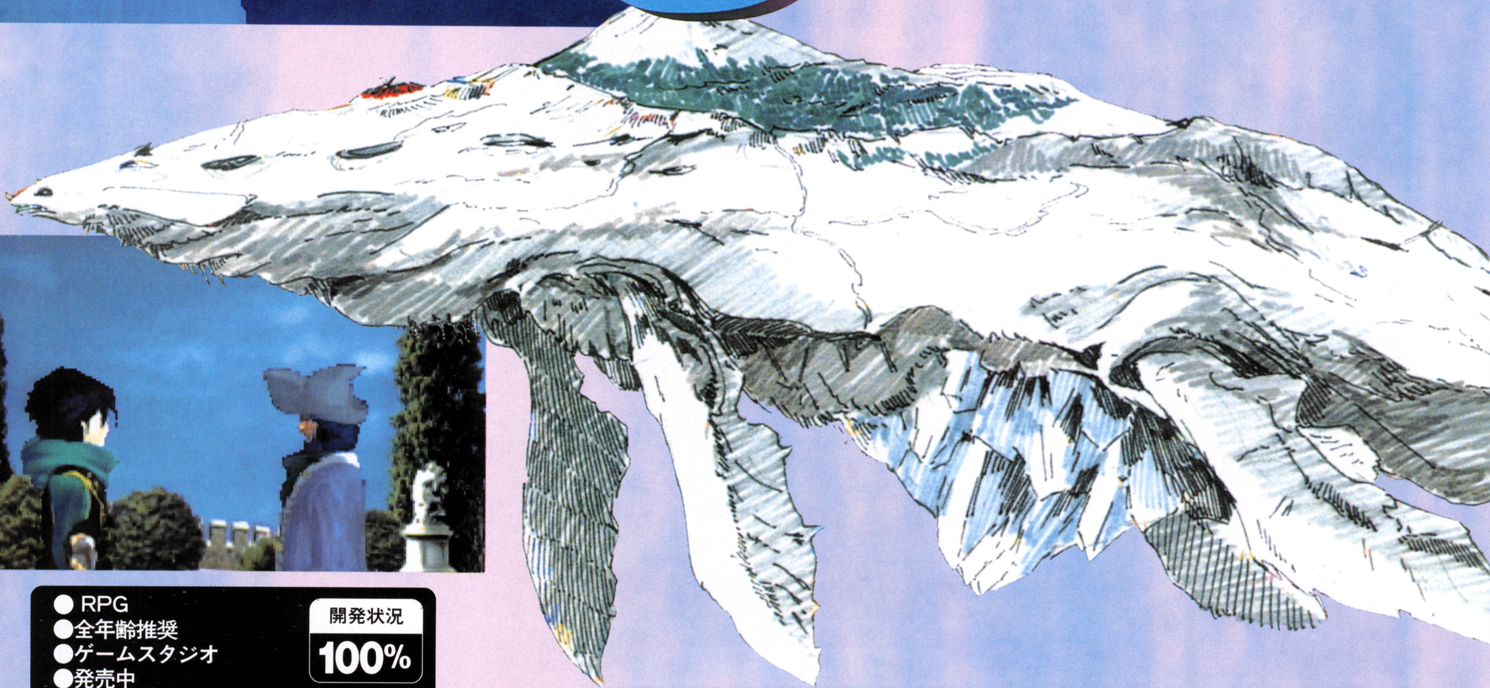
山脈の洞窟

洞窟にある出口のいくつかは、このエリアに通じている。



いよいよ冒険は佳境へ……

エアーズアドベンチャー



- RPG
- 全年齢推奨
- ゲームスタジオ
- 発売中
- 定価￥5,800
- バックアップメモリー27

開発状況 100%

Preview 従来の評価軸では採点不能の斬新な感覚

システムではなく雰囲気や流れを楽しむ

『エアーズアドベンチャー』(初期にはセガアドベンチャーと言っていた) と題された作品のサンプルROMを初めてプレイしたとき、筆者は困惑した。

何がなんだか、わからなかったのである。

やってることはきわめて、ごくフツーのRPGなのに、すべてがヘンだった。ROMを提供される前には、文章化された資料に目を通していたが、その段階でももちろん何もわからなかったし、想像できなかった。ストーリー重視で、基本的にワンボタン操作で、戦闘時の操作も簡単……わかった、お題目はわかった。でも、プレイしたらどんな感じがするっていうんだ?

＊

柴田賀盆氏にインタビューしたときのこと。彼に何かバックボーンとなるような文化的な影響がゲーム以外にあるのかと訪ねたら、いや、ない、と言う。

特に音楽などに詳しいわけでもなくて、ただゲームは常に環境としてあってフツーに好きだった、というような内容のことを聞き出したように思う。

ゲームがすごくうまいわけではないけれども、純粋にゲームが好きで、ゲームで育ってきた青年。と聞くと、ベタベタに旧世代な価値観で固まったオタクのような人を想像するけれども、彼はそうではない。ヘンな人だけど。そういう意味で、特にゲーム以外の趣味を持たなくとも、ベタなゲーム右翼文化に属さないゲームをつくれる最初の世代に、彼は属している。

＊

フツーのRPGのことごとく裏をついたゲームだとは言えるかもしれない。そういうアンチテーゼというか、反証例をあげればキリがない。かと言って単純に逆針をついているのではないのが、いいところなのだが。

まずゲームの進行がものすごく早い。漫画を読み飛ばしているかのようだ。フツーは主人公の行方をレベルで制限したり、アイテムで制限したりで〝近くて遠い国〟をつくり出すのが常套手段だ。ところがこのゲーム、ちょっと戦うだけでさくさくと先へ進めてしまうのである。(ところどころ経験値上げが

nture

「シンプル」「ストーリー重視」を合い言葉に
世に飛び出した『エアーズ』はシーンにどのように
受けとめられているのだろうか?
本誌はこの作品を「新しい表現を志向する意欲作」と受けとめ、
全媒体中最大のスペースを割いて特集を組んできた。
2カ月めにあたる今号では、より正確にこのゲームの実像を
伝えるために、攻略めいた書き方を排したストーリー紹介をし、
パッケージデザインにまつわる表現とゲームのかかわりを説き、
監督・柴田賀盆の制作後記をもって10ページというボリュームの
特集を組み、締めくくることとした。
『エアーズ』を体験したプレイヤーが見上げる空の果てに、
パステルカラーの新しい風は吹いているだろうか。

HYPER SATURN SPECIAL FEATURE

発売記念増大10ページ総力特集

TRANS AIRS WORLD EXPERIENCE II

パステルカラーに彩られた"私の世代(マイジェネレーション)"の物語







必要なところはあるが)

セリフもいい。おじいさんが「〜じゃのう」と言ってみたり、王様が「〜しんぜよう」なんつー、ジャパニーズRPGライクなボキャブラリーとは無縁のセリフまわしだ。

ストーリーの中盤、コーリンたち(その場ではコーリンが一行の代表だ)が馬を買うというエピソードがある。そして病に伏した馬に薬を飲ませると、なんと馬には羽が生え、人語を解するようになってしまう。それだけならいい。後にこの馬とヘンリーが再会する場面で、馬が登場するときのセリフは、

「久しぶりだヒヒ〜ン!!」

そして続けて、

「空から見つけたほ〜ん!!」

……。ゲームの随所に、このように「細かく落とす」場面が多々見られる。日常のコンテクストの中にRPGを引っぱり込むということは『MOTHER』でもやっていたが、『エアーズ』はたやすくそれを実現している。

*

従来のクロスレビューにあった点数評価方式では採点不能——。『エアーズ』の表現の力点は、システムに置かれていない。これまで、ゲームの評価はシステムの評価に終始してきた。ストーリーとかセンスといった部分が、もとから評価に値しない完成度だったということもあるかもしれないが、ともかくシステムが新しいかどうか、システムがよくできているかどうか、争点はそこに絞られてきた。

『エアーズ』は違う。『エアーズ』は映画やコミック、音楽のようにレビューできるだろう。ゲームバランスが悪いとか、戦闘が簡単すぎるとか、そういうことではなく。セリフや場面の、ちょっとしたいい感じ、雰囲気、音も映像もテキストもゲームの部分も、すべてを総合して表現しようとしている何か、そんな抽象的な部分まで踏み込んでレビューすることになるだろう。これまでのゲーム開発は、とにかく強い刺激を与えられるかどうかの競争だった。しかし映画がスプラッタばかりではないように、ロックがデスメタルばかりではないように、ゲームも淡々と流れを楽しむ性質の作品が存在していいはずだ。序盤を遊んだだけではこの作品の本質は見えてこない。ある程度まで遊び続けたなら、いつのまにかなじんでいる自分がいる。そんなゲーム……かな。



The Story of Henry's Mystic Experiences

ヘンリー・チェイサー・ビンセントのマジカルミステリーツアー

攻略なき白日夢体験ゲームの攻略街道を行く

王都から始まった明日なきヘンリーの冒険行は北へと続き、ついにヒストリカルワールドを越えスカイハイワールドへとたどり着いた。常識を越えた未曽有の変事が次々とヘンリーとコーリンを襲うが、彼らはそれを、なんてことないさ、とやり過ごすのだ。

フェンリル

巨軀の内に導かれ
Into the Godflesh

卑しく色欲にまみれたセゴーの魔手を逃れ、妖精パックの手引きにより天上の世界＝スカイハイワールドに召喚された放蕩貴族ヘンリーと王女コーリンは、天界の姥たる水の精霊、フィース・ウンディーネとの面会に成功する。しかし息つく間もなく、巨大生物・フェンリルが襲来し、ヘンリーたちは彼の体内に飲み込まれてしまう。

驚くべきことに、内臓器官は生物の体温により常時快適な状態に保たれ、ヘンリーたちと同様に獄徒とさせられた人々の住まう集落が存在していた。

とり立てて急ぎの用があるわけではなかったが、だからと言ってフェンリルの中で一生を過ごすわけにもいかない。ヘンリーたちは、胃液の海の沖合いに沈む難破船に、脱出の手がかりを求めた。

ここで妖精パックの弟・マフィンと合流し総勢4人となったツアーのメンバーは、空跳ぶエイ“フライングフィン”に助けられ、向こう岸へ移動する。

彼らは道中、岩の隙間に挟まれた妖精の子供を救いつつ先を急ぐ。

なおも体内をさまようち、ヘンリーたちはオーブソイルに覆われた部位を発見する。

オーブソイルとは、魔法の発動にも必要なオーブの周囲に付着し増えていく、軟肉のような性質を持った物質。味は甘く、食することができる。

マフィンはこのオーブソイルが大好物で、兄のパックに「子供の食いもんだぜ」とバカにされながらも、目前のピンク色の物質（乳首のようだ）にむしゃぶりつく。

おかげでオーブソイルの中に埋まっていたソニックオーブを手に入れることができた。が、マフィンは何気なくオーブソイルから突き出た黒い突端をいじくってしまう。「ばか！　そいつはフェンリルの神経だ!!」パックの罵倒も虚しく、一行は……。



ウンディーネとの邂逅

ウンディーネとの初の面会。世界全体を見渡す水の精霊であるウンディーネは、ヘンリーやコーリンにその都度助言を与えてくれることだろう。



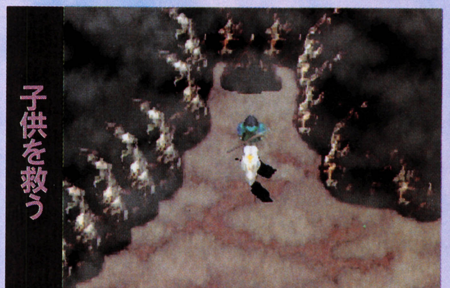
フェンリルの体内

なんと生き物の腹の中に村ができていた。宿屋だの鍛冶屋だのと必要なものはそろっているがいったいどうして日々の糧を得ているのだろう。不思議……。



難破船リーフ号

難破船リーフはインドアダンジョン。難しくはないが、ちょっとだけわかりづらくなっている。行き着く先では、マフィンと初めて会うことができる。



子供を救う

岩の間に挟まれた妖精の子供を救う。村人たちは直接手を下しこそしないものの、ヘンリーにアイテムや情報を与え、子供を救おうとする。



フェンリルの神経

オーブソイルだけ喰ってりゃいいのに……神経に触れてしまった。



そして背中へ

飛ばされて出てきたところは、フェンリルの背中だった。とすると、鯨の潮吹き穴のようなところから出てきたのだろうか？　マフィンのくすぐりによって、くしゃみのような現象が起こったのかも。

フライングフィン

魔神との接触
First Contact

フライングフィンは、フェンリルの背中で日干しになりそうだった。

「そりゃ海のモンだからさ！　〝水の種〟を使えばいい！」

フェンリルの背中の集落の住民の言に従い、フライングフィンを救うことに成功したヘンリーたち一行は、そのお礼ということか、フライングフィンの背に載せてもらい、フェンリルからの脱出を果たす。

アイネシアの滝でマフィンをウンディーネに引き合わせ、とりあえず落ちついたところで、とある事件が発生する。しかもそれは、地上から来たというデモス・ケイモスの仕業らしい……。

デモスの居場所はわからなかったが、砂漠にヤツの地上絵があることはわかった。怪しい。

「デモスに会いたきゃ、このナゾナゾを解いてみな」

ヘンリーはドゥの町に住む男性にこう言われる。

〝おまえなんかオレ
でもオレは
おまえなんかじゃない
どうして
いつも見てんだよ？
どうして
返事をしないんだ？
オレのような
おまえだよ〟

そして、絵の中に入るには謎を解かなきゃならないね、とも。

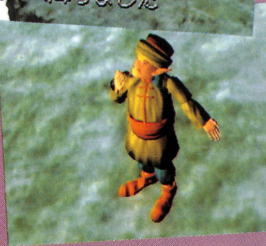
ヘンリーたちはデモスの住みかへ行き、ヤツを懲らしめようとする。だがヤツは地上へと逃げ去った。



フライングフィン救出

図と地の関係で、一瞬木の葉の上のカナリアに見えないこともないが（見えないか）、海上（？）を行くフライングフィン。彼を救うことが当座の目的。





下界への穴

ヘンリーたちがウンディーネにことの成り行きを伝えるのと同時に、近隣の住民が「デモスは壁を崩し」たと報告に来る。

デモスの地上絵

ヘンリーが鏡で地上絵を照らすと、鏡の中へと導いてくれる階段が実体化し、深奥へと彼らを誘う。



ふたつの世界

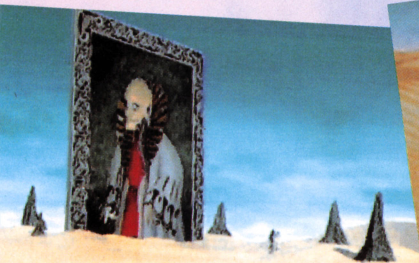
マフィンを連れ帰ると、ウンディーネは世界の成り立ちを切々と語り始める。それによれば、世界はかつてはひとつであり、後に隔てられたのだと……。





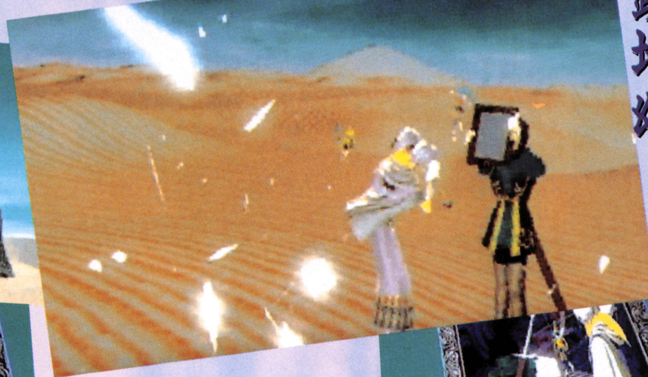
◀コーリンがいつどこで生まれたのかは全くの謎。父である国王もよそよそしく接するという話だし。ただの人間でないことだけは確かだろう。

鏡に照らされた地上絵の階段の奥には幻惑の迷路が待つ





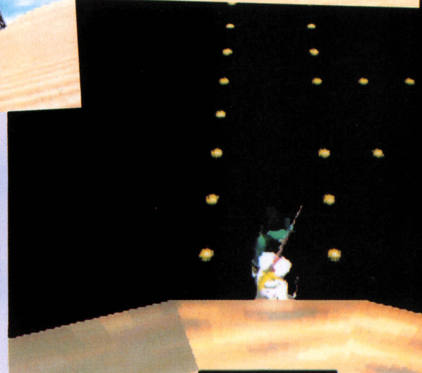












▶このインドアは、ダンジョンらしいダンジョンだ。正解ルートを一気に通過しないと、ループするだけだ。

再びヒストリカルワールドへ。異種の空間が混り合う……

コーリン・ド・ベネルックス

囚われし王女
The Prisoner

地上へと去ったデモスを追うため、ヘンリーとコーリンはパラフェザーと呼ばれる羽を装着し、断崖から飛び降りる。ふたりは抱き合ったまま海上へと落下する……パックはヘンリーの心を覗いて言う。

「"彼女の肩はなんと柔らかなのだ" だって」

ずぶぬれになったふたりを引き上げてくれたのは、たまたま通りかかった王家の家臣の船だった。船本来の任務である馬の買いつけをすませると、一行は王都へと帰還する。だがそのとき、国にはすでにデモスの魔手が伸びていた。王は姿を消していたのだった。コーリンは単身、宮殿へ乗り込むが、あえなく捕まってしまう。

一度叔父の屋敷に戻ったヘンリーに、マリロが言う。

「目で殺すばかりが恋じゃないよ。
兄さんもっと言わなきゃダメなんだよ！」

はっきりしない恋の進展にわだかまりのあったヘンリーの心は晴れた。馬に乗り、王宮へと潜入。王女を助け出した。薬を盛られ、眠りに落ちているコーリンの目を覚ますため、ヘンリーは接吻を……。

デモスの下に属したセゴーは、ヘンリーに決闘を申し込む。破れたセゴーは闇討ちをねらうが、マリロの機転で、ヘンリーたちは逃げおおせせる。

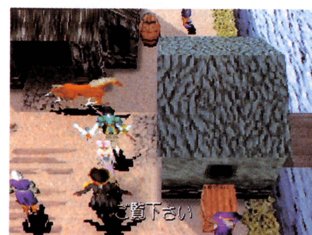


パラフェザーを用い"下界"へ

「水の要素で壁は成り立ち　壊れるとき破片は雨となる」そのようになった。ヘンリーたちは岬の突端から、パラフェザーを使って降下する。幸いにも、海上で船舶に拾ってもらうことができた。







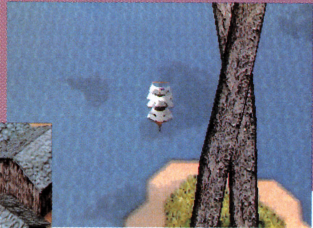
王都への帰還

王都へ帰還するまでの間には、馬の買いつけをはじめ様々なイベントがある。"壁"の破片が雨となり「バッドな気分だよ」というひと幕もある。











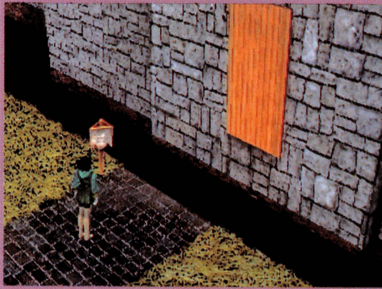


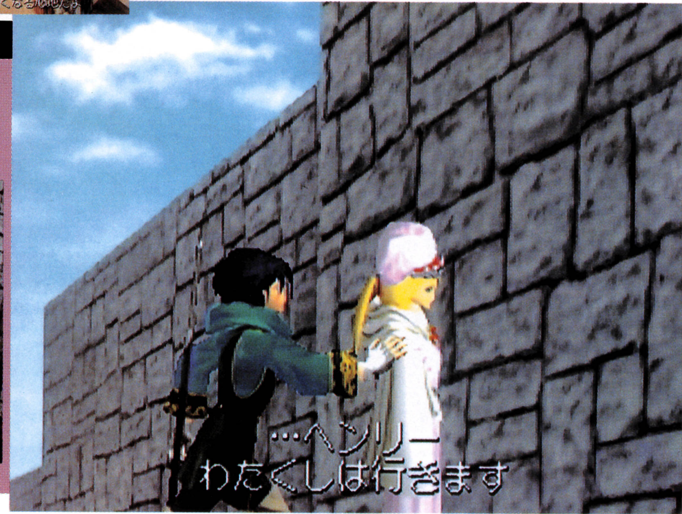
サッキュバス、そしてケトル・シリー

王女が幽閉されたあとで旧都を訪れると、あからさまに怪しいコーリンの偽物が登場するが、どことなく憎めない。この流れのイベントで、ケトル・シリーとも初めて対面する。

コーリン虜囚となる

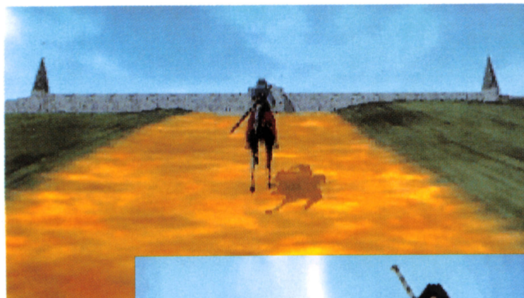
ヘンリーに対しコーリンは毅然と、というかつれない態度。ヘンリーのスタンド・アローンなカットは少しみじめっぽい。このあと、パックにコーリンが捕まったことを知らされる。

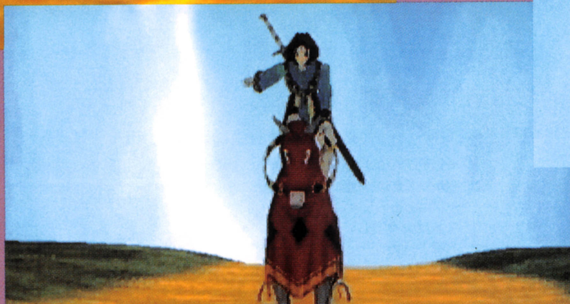




ヘンリー、王宮へ乗り込む

意を決し、愛馬を駆って王宮へと乗り込むヘンリー。カッチョエエー！　このシーンのカメラワークのよさは、本作中でもかなりいいセンいってる。プロットは関係なく、場面そのものがいい。









▼なんのことはない、薬で眠らされているだけで無事そのもののコーリン。よかったよかった。なんかケトルがヤキモチ焼いてますが。



"目で殺すだけが恋じゃないよ"とマリロは言った



コーリン救出



コーリンを無事救出した後、パックが「眠っているお姫さまの目を覚ますのは、好きな人のキスだよなー」みたいなことを言ってヘンリーをそそのかすと小ヤツはそのとおりに。またもやケトルがギャーギャー言う。



セゴーとの対決

セゴーはデモスに心酔したのか、恐れをなしたのか。いずれにしろ前より男らしくなった。



忘れ草とセゴー



船で海を渡り、王都の北の洞窟に、対デモス用に強力な装備をとりに行くと、セゴーに襲われる！　しかしここはあの気弱なマリロの機転で救われた。助かった……。



矮小なる魂を棄したあとには古代皇帝が蘇る

デモス

増幅せる怨讐
Demonish Mind

幼少期に残されたトラウマがデモスの魂を暗黒面に引き寄せていった。愛するオウムを殺された少年デモスは魔術への傾倒を深め、蘇生術を研究し、周囲との溝を深めていく。そして秘術を用いスカイハイワールドへと渡ったが、天上の空気は彼の中の小さな悪を巨大なものに増幅した。彼は強力な魔法を操り、死した生物を復活させることで、全世界への復讐を始めようとしている。

ウンディーネは地上に降臨し、人々にデモスが振りまいた〝世紀末説〟を信じないように呼びかける。

一方、ヘンリーたちはオーブ集めに着手する。複数の町を渡り、偽オーブをつかまされた末、ブーカ山でオーブを手に入れる。デモスの飼うオウムに招待され、大聖堂でヘンリーはデモスと刃を交わし、ついにはこれを倒した。だがデモスの呪詛は死んでいなかった。ヤツは古代の荒ぶる皇帝、ザッハークを復活させていたのだ。ザッハークはフェンリルを攻撃、手負いのフェンリルは王都を目指し暴走する。ヘンリーはやむを得ず、フェンリルに止めを刺した。



ウンディーネ降臨

巨大な幻影として地上に降臨するフィース・ウンディーネ。だが、この像を見た民衆の中は、このウンディーネの出現自体をウソと決めつける者もいた。



▶王都からほど近い街に入ると、いきなり鳥（オウムか、カラスか？）が飛んできて「オーブ！　オーブ！」と叫ぶ。

◀王都の南に位置するネルマドという街に、オーブはあるらしい。ネルマドは少々怪しい街であるようだが……。





▲ネルマドの街についても、やはり鳥が「オーブ！オーブ！」と叫ぶ。



◀どこへ行ってもネルマドの噂を聞く。そんなに知れているものが本物なのか？

胡椒と偽オーブとロビン

ネルマドの街に胡椒を持っていき、オーブと交換したまではよかったが、それは偽物だった。あげくのはてにロビンに持ち去られてしまう。



妖精の兄弟たち、活躍する







ブーカ山のオーブ

王都よりも南に下った大陸の奥深くに、ブーカ山という大きな山がある。そしてその山頂には、ピンク色のオーブソイルが大量に付着していた。とうとう本物を、デモスに先んじて手に入れたのだ。

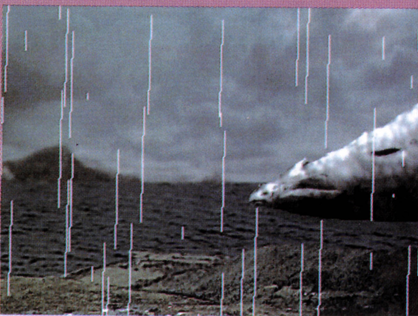


ロビンの招待～大聖堂

ロビンによってデモスの待つ大聖堂に招かれたヘンリーとコーリン。デモスはコーリンの父・ベネルックス王の生首の偽物を見せて動揺を誘うが、ふたりは協力してデモスを倒す。しかしザッハークが……。

フェンリルの停止

ザッハークによって傷つけられたフェンリルは暴走。勅命により、ヘンリーは背中の触手を倒し、フェンリルを停止させる。剣をさびないようにし、突き刺した。





COLUMN

ゲームソフトパッケージについて考える

ゲームソフトのつくり手の意識からスコーンと抜け落ちていた感のあるパッケージへのこだわり。ここでは、監督の賀盆氏とパッケージ／マニュアルの制作を担当した大塚ギチ氏の両名に、その制作過程について語ってもらった。

高いお金を出して買った玩具は枕元に置いて寝たいですよね

――まず制作の経緯からお聞かせ下さい。
柴田「永野さんのパーティーのときだよね？」
大塚「そうだっけ？　よく覚えてないや（笑）」
柴田「年末（'95年）のパーティーで初めてギチに会ったときに〝ちゃんとしたジャケットをつくりたい〟みたいな話をされたんだよね」
大塚「大告白だ。格好いい！」
柴田「オイラはパッケージのこととか何も考えてなかったからその話を聞いて、じゃあお願い、って」
――大塚さんの言う〝ちゃんとしたジャケット〟というのは、どういう意味なんですか？
柴田「ギチ的には売ってるゲームソフトのジャケットは〝ちゃんと〟してないんだ？」
大塚「わざとらしい質問するねえ（笑）。もちろんなかにはちゃんとしてるのもあるけどさ、少ないじゃない？　ジャケット見て、ゲームの雰囲気がしっかり伝わってくるモノって。これはパッケージだけじゃなく、広告にしろ、雑誌の表紙にしろ、ゲームの紹介記事にしろなんだけど、メディアを通して商品を伝えるときに大事なのは、そのメディアにどれだけ商品の〝匂い〟を封じ込められるかじゃない？　ゲームは特に〝匂い〟を感じるものって少ないから、セオリーなんてそっちのけで、基本だけを踏まえたものをつくりたかった。そういう意味での〝ちゃんとした〟だと思うんだけど」
――なるほど。ふたりの中にはゲームジャケットのレベルの底上げ、的な意識はなかったんですか。
大塚「そんな大層な意識はないですよ。それよりも、やっぱり金出して買った玩具は枕元に置いて寝るぐらいしたいじゃないですか。でも今のゲームはちょっと夢見悪そうだから。じゃあやってやろうか、的な気持ちだけで。有井さん（セガAM２研）がパッケージデザインをやったサターン版『バーチャロン』のツインスティック、アレは買ったら枕元に置きたくなるでしょう？　彼もそういう気持ちでつくったんだろうし。それと同じですよ。それが最終的に底上げに繋がるならそれは構わないんだけど」
――永野さんに描いて貰うことは考えなかったのですか？
大塚「幸か不幸か僕も賀盆も、永野さんが〝ジャケット描かない〟って言ってるのをずっと聞いてたから、それはなかった。永野さんの〝描かない〟というのは、別に仕事したくないんじゃなくて、ちゃんと別の理由があるワケだから。その辺は理解して」
――なるほど。では作業を終えてどうでしたか？
大塚「うーん。デザインにしろ、パッケージにしろつくるのは初めてだったんだけど、結局、モチベーションだよなあとは思った。当然、センスや技術の一定ラインは越えての話なんだけど、つくり手のモチベーションが低いと何も始まらない。どんなに斬新なものでも、流通させるまでには何重もの壁があるワケでしょう、特に頭が固い人の多い場所では。そのなかで自分が格好いいと思ってることを最後まで貫くのって、本当に大変じゃない？　やっぱりケツまくりたくなっちゃうもん、面倒臭くて。モチベーションが高くないとやっぱり流しちゃうよね」
柴田「高いモチベーションの人は少ないよね」
大塚「センスや技術のある人はどこにでもいっぱいいるけど、両方はね」
――最後にこのパッケージについてひと言。
大塚「特に突拍子もないことをやったつもりもないし、全然普通。ゲームにおけるパッケージって優先順位が低くて放っておくと大変なことになりかねない。だから、とりあえずそれだけは回避したつもり」
――あと気になったのはマニュアルのなかの〝キリトリ線〟なんですが。
大塚「いやあ、賀盆が〝入れれば〟って言うから入れました。ほら、監督には逆らえない訳じゃん？」
柴田「……よく言うねえ。まあ唯一の毒、というか体制に対する反抗というか、なんというか」
大塚「読者わかんないよね、コレ」
柴田「知りたい人はソフト買って下さい（笑）」

「パッケージについて考える」

イメージ構築のプロセス

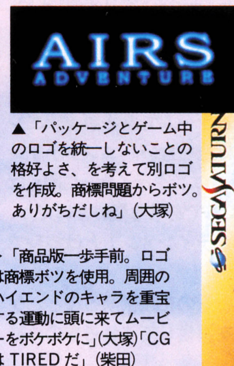


▲「初期の初期。何のひねりもなく、PhotoShopでつくってるのバレバレ。文字は変更されるが、全体のイメージは商品版にまで変わらない」（大塚）

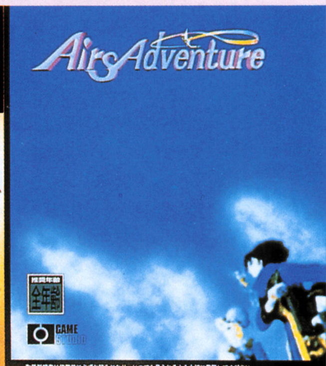

▲「1に飽きてつくったもの。妖精のシルエットが割とありがちなのと、色が店頭に並んだとき若干インパクトが弱いだろうという判断によってボツ。文字も入らないし」（大塚）



▲「ギチがつくったのを永野さんのとこに持っていって即興で色修正して貰った」（賀盆）「やっぱり色のセオリーを知りたくてチェックして貰ったが、ボツ」（大塚）



▲「パッケージとゲーム中のロゴを統一しないことの格好よさ、を考えて別ロゴを作成。商標問題からボツ。ありがちだしね」（大塚）



▶「商品版一歩手前。ロゴは商標ボツを使用。周囲のハイエンドのキャラを重宝する運動に頭に来てムービーをボケボケに」（大塚）「CGはTIREDだ」（柴田）

AIRS ADVENTURE

▶「商品版。「全年齢」はやっぱりはずせなくて」（大塚）
「規定事項を入れると途端にゲームパッケージになるよね（笑）」（柴田）

特別寄稿

柴田賀益の語る『エアーズ』

一石を投じ、そこから様々な波紋を投げかけた『エアーズ』。今、作者がその核心を明らかに。

いいマンガや映画にあった「よさ」を伝えられないものだろうか？

『エアーズ〜』はフライングだったね」
年末の東京、有楽町。2年にわたる制作を終え、中国旅行のためのパスポートを取りにいく途中。年末宝くじの購入で混雑する宝くじ売り場を通り抜けたとき、一緒に歩いていた友人がそう言った。
「『エアーズ〜』はフライングだったね」、と。



『エアーズ〜』をつくり始めた当時、オイラは「ゲームというものは、もっとゲームでなくていいはずだ」と思っていた。
『テトリス』や『風来のシレン』に代表される、「ただただハマれる面白さ」を持つ、極めてゲーム的なゲームたちを否定する気は毛頭ない。もちろんそれらのゲームはゲームとしてやはりおもしろい。だがオイラはそれをつくる気はなかった。オイラは、ゲームとしてのおもしろさだけではなくて、何か奥深いものが伝わってくるおもしろさというのをゲームで表現することはできないだろうかと考えていた。いいマンガや映画にあった"よさ"、そう！ "よさ"を持ったゲームというものをつくれないだろうかと思っていたのだ。それが『エアーズ〜』の出発点だった。
ゲームマシンの上で走るゲームである以上、エンタテインメントでなければならない。エンタテインメントとは何か？ 100人のエンタテイナーに問えば100通りの答えが帰ってくるであろう問いかけだが、オイラはこう思う。「エンタテインメントとは接待である」と。
接待とは、受け手が望むものを提供すること。ゲームとは退屈でない時間を提供してくれるもの。絶え間なく想像を超える刺激、上達したテクニックから得るカタルシス、ゲームを話題にしたコミュニケーション。従来のゲームはそういったものをオイラたちに与え、楽しい時間を過ごさせてくれた。しかし、今のオイラたちはそれだけじゃつまらない。それだけじゃオイラの大好きな『ドラえもん』のおもしろさには到底かなわない。『ドラえもん』を超えてないのであれば再び『ドラえもん』を読むしかない。でもオイラはゲームが好きだ。ゲームで楽しい思いがしたい。じゃあどうすればいいか。プラスアルファだ。従来のゲーム的要素プラス作品から伝わってくる"よさ"が必要なのだ。
オイラが『エアーズ〜』に込めた「よさ」とは恋愛のこと。もう大人の恋愛になっちゃった人は思い出してほしい。かつての甘酸っぱさと気恥ずかしさを。そして、まだしたことのない人には、これからの自分にも起こることへの期待感を。今、恋愛真っ最中の人？ そういう人には必要ないかも。だってゲームより現実のほうが楽しいもの。ゲームの出番はなし。今、別の友人のふやけた顔が脳裏によぎった。ごちそうさま。
話が逸れた。ともあれ恋愛の"よさ"をメインに持っていこうと考えた。そして、モテはするけどどこか満たされない貴族の美男子ヘンリーと、人との接し方にとまどう多感で自己完結しがちな王女コーリンとの恋物語が生まれた。(オイラは下世話なのが好きなのだ)
恋愛の"よさ"をメインにしたストーリーを見せることだけを考えていたから、ゲームシステムは、必要性の薄いものをトコトンまで削ぎ落とした、極めてシンプルなものを採用した。と同時に、シンプルにしたのにはもうひとつの理由がある。それは複雑化、もしくは肥満化するシステムへのリセット。ゲームの進化といえば、システムの建て増しになりがちだが、『エアーズ〜』の"よさ"は、今まであまりゲームをやらなかった人に伝えたかったもの。こういうのを出そうとしているゲームもあるんだよというメッセージを込め、シンプルへ、という選択をした。決して工夫しなかったということではなく"最適化"という進化だった。結果、ゲーム誌での「これが新システム＊＊＊だ！」というフォーマットに乗りにくかったのは反省すべきなのだろう。誌面に載らなければ何も伝えることはできないし、流通されもしないのだから。しかし反省点はあるものの、この選択自体が失敗であったとは、制作が終わった今も全く思ってはいない。
だからといって『エアーズ〜』で、プレイヤーや周囲の期待に十分に答えられたとは間違っても思いはしない。プレイヤーに「愛のある評価」というむりを要求せねばならなくなってしまったのは大変残念なことだ。
そんななかでも"よさ"を受け取っている（本誌を含めた）人たちがたくさんいてくれたことは本当に感謝している。こうなってしまったのは、自分の未熟さを含め、様々な理由があったが、そんな言い訳は犬にでも食わせるしかない（可哀相な犬だ！）。
いつの時代もクリエーターにとって作品だけが、唯一の解答でなければならないのだから。



『エアーズ〜』をつくっていくなかで、オーソドックスなRPGのスタイルでストーリーを語っていくことの難しさと、語ってしまった場合の違和感に直面した。それはインタラクティブとムービーの融合が直面し続けている問題と同じようなものだった。やはりシステムの根底からの変革が必要なのだろう。ゲームとイベントのシンクロ率を高めなければ、唐突感は拭えないままだ。

AirsAdventure

まだオイラが手に入れていない多くのものを手に入れなくては

だからといって『エアーズ～』にフォロワーは生まれないかといえばそんなことはない。多少ゲームとしては破綻があったとしても、ピンポイントで感性を直撃する作品は生まれ続けるに違いない。

しかし『エアーズ～』自体の“よさ”は、オイラ自身が継承していくしかない。それはほかに任せるわけにはいかない。かといって簡単に“次”が用意できるわけでもない。次に『エアーズ～』といった形でアプローチするならば、そのときはエポックメイキングたり得る説得力を身につけなければならないし、そのためにはまだオイラが手に入れていない多くのものを手に入れなくてはいけない。

勇み足で先走りすることは簡単だが、次は「フライング」ではすまされない。「実験作という作者のエスケープ」は「接待としては駄作」だ。そう考えれば考えるほど、足どりは冷静にならざるを得ない。

◆

「『エアーズ～』はフライングだったね」

フライング。本当に『エアーズ～』はフライングだったのだろうか。オイラは先走ってしまったのだろうか。望まれてもいないのに、カン違いした接待を申し出てしまったのだろうか。本当に『エアーズ～』はフライングだったのか？　違う。その答えはもうすでに出ている。それを伝えるべく、旅行代理店に急ぐ道で、オイラは友人に言った。

「フライングって、エポックメイキングと紙一重でしょ。作品の完成度が高かったり、プロモーションがしっかりしていれば、説得力が出て、評価って変わってくるよね」

それがなかったからフライングなんだ。『エアーズ～』で挑戦したこと、それ自体は決してフライングではない。それを友人に伝えようともう一度、彼のほうを向く。彼はPHSを片手にどこかに電話している。

オイラは口を閉じ、言おうとしたことを心の奥にしまった。なぜなら今はそれどころではなく、銀座のど真ん中で道に迷ってしまっていたのだから。

◆

この文章が読まれるころには、オイラは中国でパンダと格闘していることだろう。腹が減ると動けなくなり、飯を食うとすぐに眠くなる、まるで子供のようなこのオイラの体でパンダを倒せるとは到底思わないが、可愛さではパンダに負けてないつもりなので、思う存分に中国の方々にチヤホヤされてくるつもりだ。そして帰って来たらまたゲームをつくる。

「ゲームというものは、もっとゲームでなくていいはずだ」

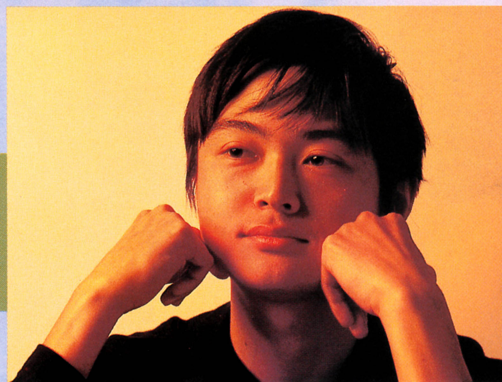
今でもオイラはそう思っている。これはテレビゲームで育った子供が、育ててくれたメディアへ発する、反抗期の訴えなのだろうか？　ただそれだけのことなのだろうか？　その答えを知るためにも、駒は確実に進めなくてはいけないのだ。

オイラはまだまだゲームで面白い思いがしたい。

◆

『エアーズ～』制作において、柴田賀盆の心の支えになったもの・人に感謝の意を込めて。

1996年12月末日、柴田賀盆



柴田賀盆（しばた・がぼん）：株式会社ゲームスタジオ所属のゲームデザイナー。この年末は、けっこうな巨費を投じて中国へ充電の旅に出ている。周辺情報によると脱衣癖があるとのこと。ゲシゲシ笑うのが得意な怪青年。

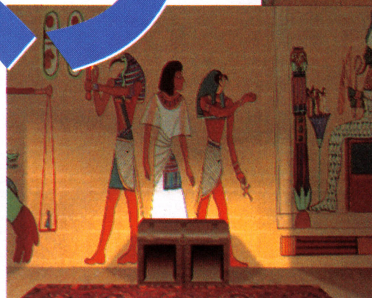
ゲームというものは、もっとゲームでなくていいはずだ

アニメ絵に食傷気味な、アイドル好きの君へ

オベリスク

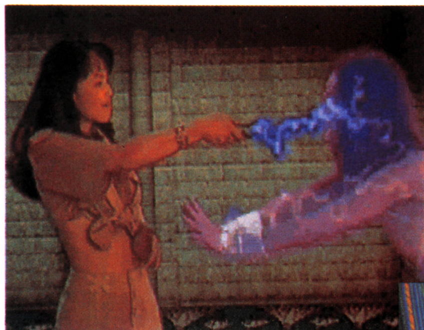
プロジェクト・オスカーを遂行せよ!

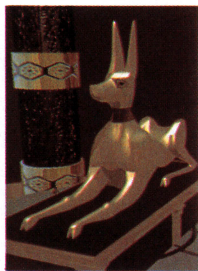
199X年。各国の博物館から、突如、古代の遺跡が消失する事件が発生した。これをうけ、国際科学財団は調査団を組織。だが…。SSでは珍しい、実写ADVだ。



- ミステリアス&セクシーADV
- 全年齢推奨
- BMGビクター/HATNET
- 3月7日発売予定
- 予価¥6,800(2枚組)
- バックアップメモリー容量未定

開発状況 30%





はるけき時空をさまよい、歴史を修正せよ!!

SSでリリースされるADVの多くは、アニメ風の絵柄でキャラクターが描かれている。この手法は多数のユーザーの支持を得ており、またゲームの歴史を考えても、正統的、かつ、効果的な表現であることは立証ずみだ。だが一方、この表現方法に今ひとつ乗りきれないユーザーがいることも事実。そこで、本作『オベリスク』では、実写キャラを採用している。各キャラを演じるのは、芸能プロダクションとして名高い、オスカープロモーションの女優たち。主演の藤谷美紀をはじめとして、TVなどで活躍中のタレントが多数、出演するぞ。

ストーリーは、ある遺跡調査団が、次元の穴に吸い込まれるところから始まる。古代王朝時代のエジプトから、2125年の超科学世界へと時空を超えてワープする、タイムスリップものだ。現在・過去・未来の旅は、プレイヤーを神秘体験に誘うだろう。さらに本作では新しい試みとして、インターネットとの連動を予定。ゲーム中での暗号を、オスカーのホームページに入力すれば、出演タレントの極秘プロフィールをダウン可能だ。SSモデムのユーザーなら、より楽しめるはず。

艶やかなる、10名の女優たち

大手芸能プロ、オスカー。本作には、総勢10名の所属女性タレントが出演する。この文章の周りの写真は、その収録風景。入念な演技指導が行なわれていることが、おわかりいただけるだろうか。これらの実写映像は、ポリゴンで描かれた背景上に合成される。その背景部分も、ハイクオリティなモデリングがなされており、リアル感はかなり高いものに仕上がる模様。 ちなみにこのゲーム、「ミステリアス&セクシーアドベンチャーゲーム」と銘打たれているだけあって、やはり「セクシー」部分にも期待がかかる。ゲーム自体のストーリー上でも、各ステージで、数多くの「美女との出会い」があるらしい。古代遺跡やエスニックな寺院、そして宇宙ステーションと、シチュエーションも豊富。コスプレ感覚で楽しめそうだ。











実写ギャルとポリゴンの融合。感じろ、究極のリアル!

発売直後のタイトルを完全チェック

SEGA SATURN BUYER'S GUIDE

さて、みなさんにとって'96年はどんな年だったかな？　さすが年末だけあって、12月の発売タイトルは人気作品が目白押し。ナニを買おうか悩んでるキミ、まだお年玉に余裕のあるキミは、このページを参考に今すぐソフト店にGO!

マルチプレイ可能の武装カーアクションゲーム

バトルバ

オススメ度 ♥♥♥♥

●対戦カーアクション ●全年齢推奨
●日本ビクター／エイシャント ●発売中
●定価￥5,800 ●パワーメモリー対応

私立バトルバ学園の入学試験に6組12人のチャレンジャーたちがカーバトルで挑む。車体はエンジン、サスペンション、装甲など6つのパートを改造可能。武器も約60種類が用意されている。車の運転もラジコン感覚で、オートマチックからマニュアル操作まで選択できる。海辺、工場地帯、雪原とステージも多彩だ。



◀最大6人までの対戦プレイも可能。チームを組んでのパーティバトルも楽しめる。

アクション映画『ダイハード』をゲーム化

ダイハード・トリロジー

オススメ度 ♥♥♥♥♥

●アクション ●全年齢推奨
●セガ ●1月30日発売予定
●定価￥5,800 ●バックアップメモリー96

3本のゲームが収録され、それぞれ独立した形で楽しめるお買い得版。『1』は超高層ビルの各フロアに立てこもるテロリストを一掃していくアクションシューティング、『2』は、空港内のテロリストを武器で撃ち倒していくガンシューティング、『3』は市街地に設置された爆弾を時間内に処理していくカーアクションだ。



◀それぞれのゲームの完成度は高くボリューム満点。バーチャガンなど各周辺機器にも対応。

人気シリーズ第1作目を完全リニューアル

銀河お嬢様伝説ユナ REMIX

オススメ度 ♥♥♥♥

●アドベンチャー ●全年齢推奨
●ハドソン ●発売中
●定価￥6,800 ●バックアップメモリー1

PCエンジン版、OVAで人気を博したシリーズの最新作。今作はビジュアル、仕様共に大幅にクオリティアップ。戦闘シーンやイベントにアニメムービーを使用、オリジナルカットも収録されている。ミス銀河お嬢様アイドルとして活躍中のユナが、"光の救世主"として銀河の平和を守るために、宇宙を舞台に闇の勢力と闘かっていく。



◀キャラクターグラフィックはOVA版のものに変更。アニメファンも見応え十分なのだ。

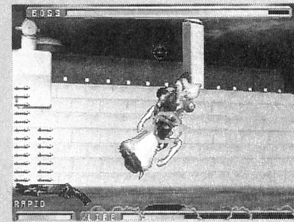
ハイエンドCGで綴る本格派ガンシューティング

人造人間ハカイダー
ラストジャッジメント

オススメ度 ♥♥♥♥

●ガンシューティング ●全年齢推奨
●セガ ●発売中
●定価￥6,800 ●バックアップメモリー対応

1995年に公開された劇場版の続編ストーリー。攻撃力、スピード、装塡数の異なる4種類のショットを使い分けてプロフェッサー・ギル率いる敵たちを倒していく本格派ガンシューティングだ。ハイエンドCGでつくられたムービーが全編にわたり挿入される。主人公ハカイダーはもちろん『キカイダー』の名サブキャラクターたちも登場。



◀複数の敵が登場するシビアな戦闘シーン。バーチャガンを使用すればより軽快にプレイできる。

鬼太郎と目玉おやじが姥捨村の謎を解く

ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚

オススメ度 ♥♥♥♥♥

●テキストアドベンチャー ●全年齢推奨
●バンダイ ●発売中
●定価￥6,800 ●バックアップメモリー26

テレビアニメでおなじみの『ゲゲゲの鬼太郎』が、緻密で美しいグラフィックで描かれたオリジナルストーリーのテキストアドベンチャーになった。主人公は、鬼太郎と目玉おやじ。妖怪たちが起こす事件を、シナリオ中の選択肢を選びながら解決していく。妖気を感じる「妖怪アンテナ」や時間制限のある戦闘システム「タイミングシステム」を搭載。



◀シナリオが進むと子泣爺、砂かけ婆、一反木綿など心強い鬼太郎の仲間たちも登場するのだ。

凶悪な異星人犯罪者の魔の手から地球を守れ

メルティランサー 銀河少女警察2086

オススメ度 ♥♥♥♥

●育成シミュレーション ●全年齢推奨
●イマジニア ●発売中
●定価￥5,800 ●バックアップメモリー86

野上ゆかな、丹下桜、緒方恵美、池澤春菜など人気声優が多数登場することでも話題の美少女育成シミュレーション。多数のイベントは、選んだキャラクターによってセリフや反応が違うため何度でも楽しめ、エンディングも各キャラクターごとに6種類用意。初回限定品のみプレミアムを含むCD2枚が付いてくる。



◀全セリフは総勢17名の声優によるフルスピーチで収録。各キャラクターの会話も臨場感たっぷり。

エリートを目指す熱血スポコン物語

大運動会

大学衛星で行なわれる「大運動会」出場を目指す神崎あかりを指導し、能力をアップさせていく美少女育成シミュレーション。多彩なイベント、魅力的なキャラクターがゲームを盛り上げる。美少女ゲームには珍しいスポコン風のストーリーがユニークだ。



オススメ度 ♥♥♥

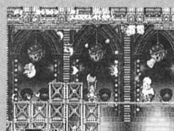
●シミュレーション ●全年齢推奨 ●インクリメントP ●発売中 ●定価¥5,800 ●バックアップメモリー6

◀あかりがくじけそうなときこそ教官である君の腕の見せどころだ。

『パロディウス』シリーズの真骨頂

実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～

コミカルなストーリーでユニークなキャラクターが総登場するシリーズ決定版。完成度の高いシステムと楽しい仕掛けが満載のステージ、ゲーム中にしゃべりまくる怒濤の実況中継が最大の特徴だ。通常のゲーム以外におまけゲームも搭載されており、遊び応えも十分。



オススメ度 ♥♥♥♥♥

●シューティング ●全年齢推奨 ●コナミ ●発売中 ●定価¥4,800 ●バックアップメモリー対応

◀コミカルで個性的な敵キャラもこのゲームの見どころなのだ。

日本中を熱狂させた名作がここに復活

スペースインベーダー

ゲームファンならもう説明は不要の往年の名作シューティングが、ついにSSにも登場。モノクロ、セロファン、カラーからグラフィックをパワーアップした背景つきの画面までを用意して、アーケード版のオリジナルゲームを楽しむことができる。2P対戦も可能。



オススメ度 ♥♥♥♥

●シューティング ●全年齢推奨 ●タイトー ●発売中 ●定価¥3,980 ●バックアップメモリー2

◀ナゴヤ撃ち、レインボーなど懐かしの裏技も使用可能だ。

氷上の格闘技をお茶の間で体験

NHLパワープレイ'96

長野オリンピックを前にして人気急上昇中のアイスホッケー北米プロリーグNHLが題材。選手、チームはもちろん実名。パラメーターも詳細に設定されている。NHLのほかに世界各国のナショナルチームも収録されており、世界選手権を楽しむこともできる。



オススメ度 ♥♥♥♥

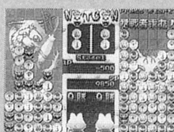
●スポーツ ●全年齢推奨 ●ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント ●発売中 ●定価¥5,800 ●バックアップメモリー対応

◀迫力満点の目まぐるしい攻防がスピーディに展開する。

守銭奴になりきることが攻略のカギ？

もうぢや

上から降ってくる同じ金種のお金を組み合わせて両替し、最終的に千円札をつくって画面から消していくというユニークな落ちゲー。組み合わせ次第では大連鎖も可能だが、独自のルールを持っているのでかなり頭脳のほうも要求される。



オススメ度 ♥♥♥♥

●パズル ●全年齢推奨 ●ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント ●発売中 ●定価¥5,800 ●バックアップメモリーなし

◀対戦中一度だけ使えるボム犬やアイテムのジェニーを駆使しよう。

日産の名車がすべて実名で登場

オーバードライビンGT-R

海外で話題を呼んだリアルなレースゲームを日本向けにアレンジ。コクピット内も実車をそのまま再現。8種類のマシンはすべて日産車が実名で登場する。コースは全部で6種類。タイムトライアル、トーナメント、2P対戦など多彩なモードを搭載。視点も各種。



オススメ度 ♥♥♥♥

●レース ●全年齢推奨 ●EAV ●発売中 ●定価¥6,200 ●バックアップメモリー52

◀市街地や砂漠など様々なコースが用意されている。

縁ある6人の女の子を幸せにしたい

きゃんきゃんバニー プルミエール2

女の子好きの大学生が主人公の、美少女アドベンチャー。街を移動し、出会った女の子たちと会話し、交流を深めていく。プレイヤーに要求されるのは、女の子たちを幸せにすること。恋愛の成就だけがクリアの目標とはならないところがミソなのだ。



オススメ度 ♥♥♥♥

●アドベンチャー ●18歳以上推奨 ●キッド ●発売中 ●定価¥7,500 ●バックアップメモリー31

◀残念ながらパソコン版より露出は控えめ。ムービーには歌も収録。

おりんぽすの謎が解けるのはいつ？

アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥

昼は高校、夜はおりんぽすの神殿で展開するデジタルコミック風に進んでいくストーリーに、様々な時代のギャルを呼び寄せて行なう、新趣向「アポなし召喚バトル」が搭載されたニュータイプのシミュレーションゲーム。召喚の時間帯でギャルのビジュアルも変化。



オススメ度 ♥♥♥

●召喚シミュレーション ●18歳以上推奨 ●ヒューマン ●発売中 ●定価¥5,800 ●バックアップメモリー対応

◀ギャルたちは戦闘に勝つと成長していくRPG的な要素を持つ。

新システム搭載のシリーズ決定版

ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE

プロレスゲーム初のリアルタイム6人バトルを実現したシリーズ最新作。登場レスラーは138名、各レスラーに50種類の技が用意された圧倒的なボリュームを誇る。技を掛けすぎるとレスラーがコントロール不能になる「呼吸システム」でよりリアルに楽しめる。



オススメ度 ♥♥♥♥

●対戦プロレスアクションゲーム ●全年齢推奨 ●ヒューマン ●発売中 ●定価¥6,800 ●バックアップメモリー316

◀インディ団体で話題の各種デスマッチも楽しめるのだ。

『水滸伝』をドラマティックに体験

水滸伝 天命の誓い

豪傑から見目麗しい美女まで総勢255人に及ぶ人物が登場し、壮大な物語を繰り広げる戦略シミュレーション。プレイヤーは豪傑のひとりとなり、高俅打倒に向けて国力、戦力を拡大していくのだ。原作ファンなら思わずニヤリとする人物も登場する。



オススメ度 ♥♥♥♥

●シミュレーション ●全年齢推奨 ●光栄 ●発売中 ●定価¥5,800 ●バックアップメモリー106

◀水滸伝らしい戦闘シーンの多彩な攻撃も見どころのひとつ。

超兵器を身にまといイワンが行く

クレージー イワン

ちょっとキレた男イワンが、装甲歩兵型兵器に乗り込み異星人を撃破していく3Dシューティング。ゲームはミッションクリア型。各ステージの無人のドローン、有人のセンシェントの2パターンの敵とシールドジェネレーターを破壊するのが目的となる。



オススメ度 ♥♥♥♥

●3Dシューティング ●全年齢推奨 ●ソフトバンク ●発売中 ●定価¥5,800 ●バックアップメモリー

◀ステージ間ムービーの漫才のような掛け合いも面白いのだ。

SS版完全オリジナルシナリオを収録

怪盗セイント・テール

昼は聖ポーリア学院や市街を散策、夜はセイント・テールに変身してアイテムを盗み出すというカラフルで楽しいアドベンチャーゲーム。8種類のミニゲームを楽しんだり、オリジナルアニメーションが見られたりと内容はサービス満点。シナリオは6＋1話を用意。



オススメ度 ♥♥♥♥

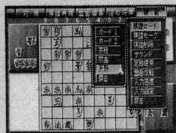
●アドベンチャー ●全年齢推奨 ●トミー ●近日発売 ●定価¥6,800 ●バックアップメモリー対応

◀原作ファンなら見逃せないオリジナルシナリオを楽しもう。

最速の思考ルーチンを実現

永世名人Ⅱ

CPUとの対戦はもちろん、19手までの詰め将棋を解析する、江戸末期の名棋譜鑑賞モードも搭載。初心者から上級者までに対応する本格派将棋ソフト。



▲ヒントや待ったなど多種の機能がつく。

オススメ度 ♥♥♥♥

●将棋 ●全年齢推奨
●コナミ ●発売中
●定価¥5,300 ●バックアップメモリー対応

レースクィーンが総登場

プラドルDISCデータ編 レースクィーンF

フォーミュラニッポンの全レースクィーンの1600万色フルカラー映像の写真と動画を400点以上収録。モーニングコールや留守録メッセージの音声も。



▲所属チームからの検索も可能。便利。

オススメ度 ♥♥♥♥

●データベース ●全年齢推奨
●Sada Soft ●発売中
●定価¥3,800 ●バックアップメモリーなし

メルヘン美少女の願いよ届け

ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和

キュートな6人の美少女が麻雀で対戦。楽しいおしゃべりも満載のマルチシナリオがパステルタッチで綴られる。麻雀はイカサマなしの正統派2人打ち。



▲キャラクターのオリジナル原画も収録。

オススメ度 ♥♥♥♥

●麻雀 ●全年齢推奨
●ナツメ ●発売中
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー1

自分だけのパーラーをつくる

実戦パチスロ必勝法!4

クランキーコンドルなど最新機種3種をシミュレート。自分で設定したパーラーでプレイできるのが特徴だ。実機攻略・解析に便利な機能も豊富に用意。



▲グラフィックも大幅に強化された。

オススメ度 ♥♥♥♥

●パチスロ ●全年齢推奨
●サミー工業 ●発売中
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー対応

パソコンのヒットパズルがSSに

タクラマカン～敦煌傳奇～

シルクロード敦煌の古代遺跡を探索して、14種類のパズルを解きながら真の平和を取り戻す「観音泉」を復活させる。ADV要素が強いのが特徴だ。



▲パズルを解かないと先に進めない。

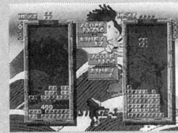
オススメ度 ♥♥♥♥

●アドベンチャーパズル ●全年齢推奨
●パトラ ●発売中
●定価¥6,800 ●バックアップメモリー対応

アーケード版をついに完全移植

テトリスS

おなじみのパズルゲームが完全移植で登場。バトルモードでは、2ライン以上のまとめ消しで相手の落下スピードを速くして攻撃できる。対戦は白熱！



▲背景グラフィックの美しさにも注目。

オススメ度 ♥♥♥♥

●パズル ●全年齢推奨
●ビーピーエス ●発売中
●定価¥4,800 ●バックアップメモリー

7大タイトル全制覇を目指せ

バーチャル競艇

競艇選手となりSGレース全制覇までを楽しめる本格派競艇ゲーム。選手データ入力による実際のレース予想モードや専門知識の解説も収録されている。



▲競艇ファンに役立つデータも満載。

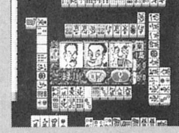
オススメ度 ♥♥♥♥

●競艇 ●全年齢推奨
●日本物産 ●発売中
●定価¥6,800 ●バックアップメモリー対応

出世のために今宵も麻雀

出世麻雀 大接待

勝つだけが目的ではないユニークな麻雀ゲーム。サラリーマンの主人公が出世のために上司やお得意様と様々な条件で接待麻雀を打っていくのだ。



▲勝つのではなく勝たせる麻雀も！

オススメ度 ♥♥♥

●麻雀 ●全年齢推奨
●KING RECORDS/KAMUI ●発売中
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー1

落ちこぼれ魔法使いの大冒険

ディスクワールド

英で人気のファンタジーADV。連続的に起こる様々なイベントとシニカルなジョークに彩られたセリフまわしが特徴。主人公の声は高田純二が担当。



▲難解な会話からヒントを見つけていく。

オススメ度 ♥♥♥♥

●アドベンチャー ●全年齢推奨 ●メディアエンターテイメント／HAMLET ●発売中
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー対応

驚異の8人同時プレイを実現

STREET RACER EXTRA

性能の異なる8台の車で行なわれるコミカルなレースゲーム。多彩なコースでアイテムを拾いながら、乱闘や武器攻撃でライバルを蹴散らしていこう。



▲ひょうきんで個性的なキャラも魅力。

オススメ度 ♥♥♥♥♥

●カーレース ●全年齢推奨 ●ユービーアイ ソフト ●発売中 ●定価¥5,800 ●バックアップメモリー対応

楽しい鬼ごっこアクション

グリッドランナー

オニにタッチされないようにステージに点在する旗を素早く集めて自分の色に変えていく新趣向の対戦型アクション。マジックで相手のジャマもできる。



▲オニには旗を取る権利がないのだ。

オススメ度 ♥♥♥♥♥

●アクション ●全年齢推奨 ●ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント ●発売中
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー2

日本全国を鉄道で旅しよう

DX日本特急旅行ゲーム

ルーレットで決まる旅行プランに沿って各駅をまわり、各イベントで溜めた旅行ポイントを競っていく楽しいボードゲーム。観光名所の案内も収録。



▲旅の途中で起こるイベントは多彩だ。

オススメ度 ♥♥♥♥♥

●ボードゲーム ●全年齢推奨
●タカラ ●発売中
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー対応

TOKIOの平和はおまかせ

はいぱぁセキュリティーズS

育成、バトル、治安シミュレーションと多彩な要素を満載。3人の女の子をエリート警察官に育てていくのだ。犯罪者とはカードバトルで対決する。



▲制服を着せ替えできるモードもある。

オススメ度 ♥♥♥♥

●育成シミュレーション ●全年齢推奨
●パック・イン・ソフト ●近日発売 ●定価¥6,800 ●バックアップメモリー対応

吉本のスターたちが登場

ファンキーファンタジー

吉本芸人が多数登場するコミカルなシミュレーションRPG。戦闘はユニットを移動させたカードで対戦。キャラの成長要素もあり内容はかなり本格派。



▲キャラクターのセリフもギャグ満載。

オススメ度 ♥♥♥♥

●シミュレーションRPG ●全年齢推奨 ●吉本興業 ●発売中 ●定価¥5,800 ●バックアップメモリー113

自分だけの『天地』を楽しめる

天地無用！ 登校無用 アニラジコレクション

大人気の『天地無用！』の長編オリジナルシナリオをアドベンチャーで楽しむ。ドタバタギャグをフル音声で収録。カルトクイズなどのお楽しみも満載。



▲PS版より大幅にボリュームアップ。

オススメ度 ♥♥♥♥

●アドベンチャー ●全年齢推奨 ●エクシング エンタテイメント ●1月17日発売 ●定価¥8,800 ●バックアップメモリー対応

超常現象事件の謎を追って……

NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal-"Maria"

超常現象を題材に、水凪舞璃が主人公となりクラスメイトたちと3つのシナリオの謎を解いていく。今回の舞台はヨーロッパ。グラフィックもきれいに。



▲3つのシナリオは自由に選択可能。

オススメ度 ♥♥♥♥

●アドベンチャー ●全年齢推奨 ●ソネット・コンピュータエンタテイメント ●発売中 ●定価¥5,800 ●バックアップメモリー対応

お待たせしました、発表です!!

ハイパーライターへの道 Stage3

回を重ねるごとに投稿者のレベルアップを感じる、今日このごろ。わが『ハイパーサターン』編集部の即戦力になってくれるような方にめぐりあえるのもきわめて近い将来(高田伸彦)だと確信しております。

発売前から好きなんだ〜!!

古城琢也さん　山口県／25歳

十人十色という言葉があるように、ひとつのゲームに対する思い入れは、人それぞれに違うものである。ある人が面白いというものをある人は面白くないといったり、ある人が良いというものをある人は悪くいったりもする。こればかりは、当人がどのような環境のなかで、どのような教育を受け、どのように感じ、どのように育って、どのような性格になったかによって変わってくるものだろう。ゲーム自体もやはり十人十色で、それぞれの個性を持っている。

そんなことを考えながら、今回、好きなソフトとして何をとりあげようか悩んでいた。

手もとには、好きなソフトといえるものがいくつかある。しかし、それらは私にとって、ただ「好き」というだけであり、まだまだやりこみが足りないということもあってほかの人に、「このソフトはこんなに楽しいんだぞ、面白いんだぞ」と、訴えたい気持ちにさせてくれるものではなかった。

が、ここにきて、そんな気持ちにさせてくれるソフトが運よく出てきてしまった。そのソフトとは、まだ手にすることもできず、遊ぶこともできない。つまり、まだ発売になっていないのである。

その内容を聞き、発売日が近いことを知り、私の心は躍り体には鳥肌がたってしまった。

時に、ゲームソフトは発売前から十分な楽しみと喜びを与えてくれる。

さて、その私の心を奮い立たせてくれたソフトとは何か？　それはズバリ『ファイターズメガミックス』(セガ)である。このゲームがどのようなものかは、ここで語る必要はないだろう。

かつて、こんなゲームがあればいいのに、と考えていたものがあった。『バーチャファイター2』のシステムに『3』の新技というゲームだ。それが、ここにきて現実になろうとしている。しかも、プラス『ファイティングバイパーズ』である。これが興奮せずにいられようか。『VF2』のキャラも服を脱げるようにして、アキラやカゲはふんどしになると面白いのではないか？　それで、ふんどし姿でアキラスペシャルを決めて……プップップ(笑)」想像がふくらむばかりである。空中コンボや連続技などのバリエーションが広がることだろう。そして、『VF2』よりもさらに大きな満足感を提供してくれるはずである。ここは想像力を働かせて、華麗でカッコイイ自分なりの技を見つけ出し自己満足に浸りたい。

このソフトの購入者は学校や会社から早く帰宅して遊ぼうとし、究極になると休んでまで遊ぼうとするに違いない。そして、時に恋人に、「ゲームと私と、どっちが大事なの!?」と怒鳴られたりもするだろう。『ファイターズメガミックス』は、人が与える以上の魅力を私たちにみせてくれるはずである。





編集部からひとこと

発売前のソフトをとりあげるとは、いいアイデアでした。が、毎回このページで言っていることですが、書き手のワクワク度がいまひとつ伝わってきません。そこだけが、ちょっと残念でした。

獲得ポイント　7ポイント

ゲームの世界の住人たち

鈴木忠さん　愛知県／26歳

『同級生if』のオリジナルとなった作品、パソコン版『同級生』は18禁作品であった。

『if』は性描写を抑えることで、年齢制限を18歳以上推奨としている。

悪く言えば、『if』はオリジナルの売りであった「裸体」を削ぎ、「性描写」を抑えてしまっている。

これでは、作品という前に、商品として成立しているのか？　と言えなくもない。

しかし、『if』は、偏見の的となる「裸体と性描写」を抑えたことで『同級生』シリーズの本質(面白さ)を表出することに成功したのだ。

パソコン版『同級生』が登場する以前の(すべての18禁ソフトを見たわけではないので、断言はできないが)パソコン18禁作品の内容といえば、登場する女の子は裸になる……おしまい、という程度のものが大多数だった。

意思はなく、独自の世界観さえ持っていなかったゲームの中の少女たち。

そんな「裸体と性描写」だけのパソコン18禁の世界に現われたのが『同級生』だ。

登場する女の子たちは独自の世界観を持ち、個性を持っている。ゆえに、裸になるにもそれ相応の意味が必要。

また、時間に沿って行動しているという設定により生活感もあふれている。

『同級生』に登場する女の子たちは用意された道具ではなく、ひとつの世界の住民なのだ。住民がいる世界だから違和感なくテレビの世界に没入できる。

それはイコール、熱中できるゲームという証。プレイヤーの分身となるスケベで言いたいことを言う主人公のあくの強さは人好き好きだが、一種の理想の姿だ。

だから、女の子との出会いが、会話が楽しい。イコール、中だるみのないゲームということもできるだろう。

『同級生』の本質はゲーム性の高さにある。それは18禁の要素を削いでも作品として成立している『if』を見ればあきらかだ。

とにかく全体的に褒めるべき作品なのだが、間違えば最低になってしまうほど気になる点がある。

例をあげればエンディングだ。

サターン版は、女の子とのエンディングのほとんどが、その日の日記にでも書くような感じで終わっている。主人公の未練はまだほかの女の子にあるような、そんな感じ。

煮えきらない終わり方だ。

そして次作への希望。

違う女の子を目指してゲームを再プレイしたときに、一度エンディングをみた女の子のセリフに微妙な変化があれば嬉しい。

登場人物同士の関係をこわしてしまうようなセリフの変化はいらない。どんな小さなひと言でもいいから何か違いがあれば、そこに価値を感じられるの

に……。
　音声つきのテキストでないならそれほど難しくはないと思う。
　もし、続編があるならそのへんに期待したい。

編集部からひとこと
自分の主張を最初から最後まで通して主張しているという部分でポイント高し。ただ、「裸体と性描写」という言葉の繰り返しが多いのが気になりました。文の組み立てを考えてみてください。

獲得ポイント　10ポイント

今月の総評

状況説明は不要 自分の感想を端的に

　今月で、3回目の発表になります。毎回毎回、投稿のレベルが高くなってきていて、「どう〜なっちゃうわけ！」と、編集部では驚愕の声があがっています。（もちろん、いい意味で）
　しかしながら、毎月このコーナーでも言っているのですが、ソフトについて語るときに、そのソフトのデータ的な部分や、スペックばかりを説明して、それで終わってしまっている原稿が目につきます。
　投稿する原稿を書き終わったら、もう一度自分の書いた文章に目を通してみましょう。
　そして、その中でソフトのデータやスペックの説明にあたる部分がどれだけあるか確認してみてください。それと同時に、あなた個人の意見や主張にあたる部分がどれだけあるか抽出してみてください。
　おそらく、ほとんど、80〜90%がソフトの内容についてなどのデータ説明として書かれているはずです。わるく言えば、そのようなデータは、だれが書いても一緒です。それらを知りたければ、カタログか何かを調べればいいのです。
　当編集部も読者も、そんな文章は望んではいません。
　では、求められているのはなんでしょう？
　それは、ズバリ言って、「あなたが見つけた、あなただけが知っている、（ゲームソフトの）魅力」以外にないのです。
「面白かった」「わくわくした」と書いてソフトの魅力を語った気にならないでください。
「ここがこうだから、このソフトはいいんだ」「このゲームはこんなところが面白いんだよ」と、具体的に例をあげて書くことが大事なのです。「面白い」と思った結果ではなく、「どうして、そう感じたのか」という過程が重要なわけです。
　それを書き込んだうえで、文章に自分ならではの味つけをしていってください。

●今月の優秀者　若松朋久（埼玉県）／堀田純功（北海道）／東海林進一（千葉県）／上原しのぶ（大阪府）ほか　敬称略

応募方法

　応募資格はありません。プロ・アマ問わず、どなたでも投稿してください。テーマは「私の好きなサターンソフト」です。ちょっと自信のない方でもOK。（どうしても、という人には、内容についての個別アドバイスもあり）
　字数は1200字以内。手書きでも、ワープロでも可。投稿の際は、この原稿にこのページの応募券を必ず貼ってください。
　応募原稿と応募封筒（ハガキは不可）には、あなたの「氏名」「年齢」「住所」「職業（学年）」「電話番号」（編集部から連絡させていただく場合があります）を記入してください。原稿のほうには、とりあげたサターンソフト（メーカー）名も明記してください。
　原稿は未発表のものに限ります。また、投稿原稿は返却いたしませんのでご了承ください。
　投稿はひとり何通でもかまいませんが、1作品につき1通の封筒に入れてください。
　今月の締切りは2月8日必着です。

●あて先　〒102 東京都千代田区五番町6－2
ソニー・マガジンズ『ハイパーサターン』②
おいらもハイパーライターっす係

ポイントGETリスト
●30P　古城琢也（山口県）　●10P　松尾秀明（東京都）／鈴木忠（愛知県）／南勝美（神奈川県）ほか（敬称略）

新作ソフトをプレイしよう!

読者RANKING

新作ソフト

順位	ソフトタイトル	ポイント
1	バーチャファイター3	865
2	ラストブロンクス／東京番外地	264
3	グランディア	231
4	天外魔境　第四の黙示録	208
5	EVE burst error	147
6	下級生	120
7	機動戦士ガンダム外伝III	103
8	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	95
9	X-MEN VS. STREET FIGHTER	88
10	センチメンタルグラフティ	63

期待の新作のTOPには早くも『バーチャファイター3』が登場。本当に移植ができるのか？　という疑問の声も数多くあるが、ともかくだれもが最も期待するタイトルだろう。今後の続報が待たれる。

発売済ソフト

順位	ソフトタイトル	ポイント
1	サクラ大戦	882
2	電脳戦機バーチャロン	847
3	バーチャファイター2	671
4	エネミー・ゼロ	504
5	NiGHTS	423
6	バーチャコップ2	342
7	ファイティングバイパーズ	225
8	ストリートファイターZERO2	207
9	タクティクス オウガ	180
10	機動戦士ガンダム外伝II	94

『サクラ大戦』の優位は変わらないが、『バーチャロン』のいきなりの2位はさすが。『エネミー・ゼロ』は4位にとどまった。それにしても『バーチャファイター2』の息の長さには驚き。

移植希望ソフト

順位	ソフトタイトル	ポイント
1	ファイナルファンタジー シリーズ	469
2	バイオハザード シリーズ	243
3	ドラゴンクエスト シリーズ	221
4	セガツーリングカーチャンピオンシップ	106
5	D & Dシリーズ	81
6	レンタヒーロー	72
7	ウォー・ザード	63
8	エイリアンvs. プレデター	54
9	Noël	41
10	新スーパーロボット大戦	32

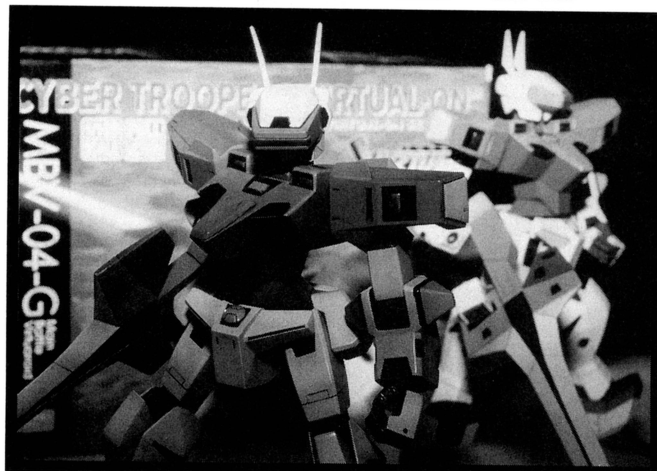
移植希望ランキングは『ファイナルファンタジー』シリーズの独走状態。やはり予約開始のニュースに嫉妬心がかきたてたのか？　RPGの大作に期待するユーザーはやはり多いようだ。

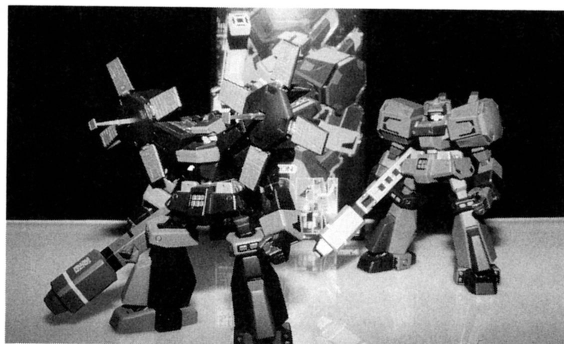
HS②応募券

HYPER SATURN FREEKISH REVIEW

ガレージキットにはまる!?

自分でつくるバーチャロイド





ポリゴンから進化した、バーチャロイドたち

ガレージキットといえば、そのフットワークの良さをいかして、今が旬のキャラクターをハイクオリティな造形で次々とモデル化し、レアなファンの要望に応えてきた。オーダーメイド的な感覚がヘビーユーザーに受けている模型のジャンルだ。

近ごろの流行りといえば、やはりアニメの美少女系キャラクターで、ときメモや、エヴァンゲリオンのフィギュアが人気を集めている。まあ逆に言えばこのふたつの作品以外はないに等しいくらい目立たないというのが現状ではあるが、これからのジャンルとして今注目を集めているのがアーケードゲームや、サターン用ソフトとして人気の『電脳戦機バーチャロン』に登場するバーチャロイドたちである。

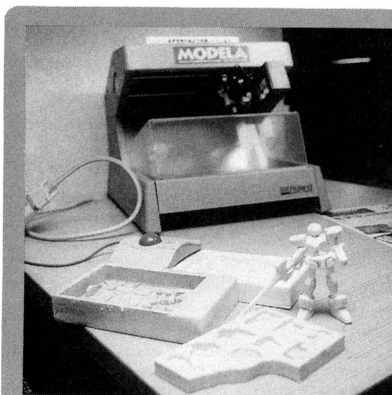
もともとガンダム世代にはなじみのあるメカのデティールが、アニメファンをも引きつけたゲームであるが、その昔ガンダムのプラモデルをロボダッチなどと抱き合わせで買わされ、苦い思いをした世代も夢中になってプレイした。その熱気は当然のように模型の世界に流れていき、8機のバーチャロイドたちはガレージキットとして現実世界に登場した。ゲーム、アニメ、模型ファンを超えて人気を集めているのである。

そんな各社から発売されている製品と有名モデラーによるフルスクラッチのバーチャロイドを一堂に展示するイベントが東京・渋谷『ホビー・ロビー』(TEL03-3770-6410) で1月12日まで開催されている。スペースには10㎝ほどのバーチャロイドが並べられているのだが、写真を見てもわかるとおりガレージキットといってもそのクオリティは大手メーカーに比べてもなんら遜色はない。以前はパッケージも単なる箱にコピーがベタッと張られているというノリの製品も少なくなかったが、現在は、しっかりボックスアートが描かれたものがほとんどである。

ガレージキットというと、昔のイメージからか「つくるのが大変そうだしなぁ……」と思っている人がいるようだが、実際は拍子抜けするほど簡単なものばかり。ただし、4000~7000円という価格がネックになり、「失敗できない」というプレッシャーから制作が難しいと考える人が多いようだ。ゲームにひたすら熱中するのもいいけど、ほっとひと息コタツでガレージキットづくりも、これからのバーチャロンの楽しみ。Get Ready?







イベントを開催した渋谷ホビー・ロビーも同店でしか買えない限定モデルを発売している。その制作に活躍しているのが、ローランドDGが開発した工作機械、MODELだ。セガAM3研から提供されたデータを使い、発砲スタイロフォームなどの素材をエンドミルで削り取っていくもの。ゲーム開発で打ち込まれたバーチャロイドの3Dデータを直接形にするという従来の常識を覆す手法で制作されている。(写真のテムジンは価格4800円)

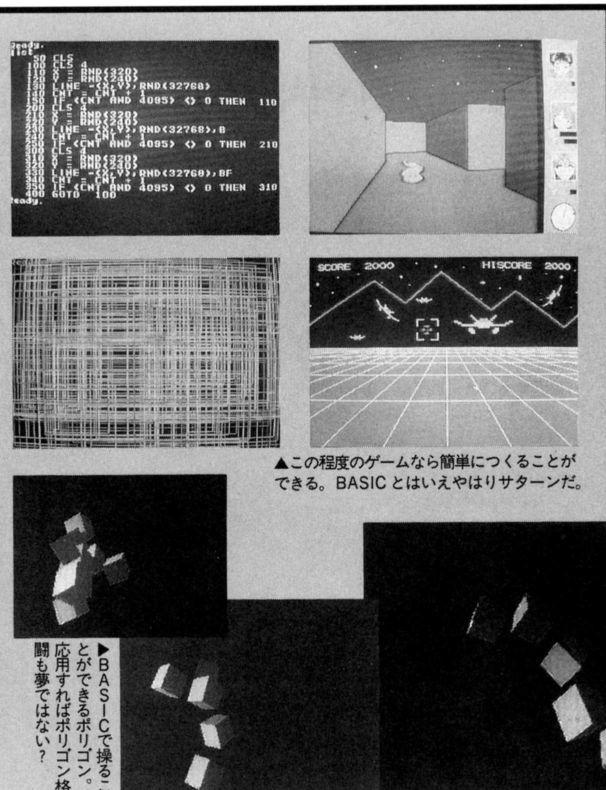


少量生産、少量販売というガレージキットはその価格の高さがネックになっているのも否めない。逆にメーカーにしてみれば、流通量を大きく設定しないため製品化のリスクも少なく、ユーザーの声を幅広く拾っていくことが可能になっている。大手ガレージキットメーカーのWAVEでは、もっと幅広い層にバーチャロンの世界を受け入れてもらうため、1月中旬に600円という驚きのプライスでテムジンを販売する。スケールは1/144だ。

●取材協力＝東京・渋谷「ホビー・ロビー」●取材＆撮影＝飯田康博

Hyper Headline

ハイパーグッズ&ハイパーニュースをお届け!!



▲この程度のゲームなら簡単につくることができる。BASICとはいえやはりサターンだ。

▶BASICで操ることができるポリゴン。応用すればポリゴン格闘も夢ではない？

INFORMATION

BASIC for SEGA SATURN
ベーシック　フォア　セガ・サターン

㈱セガ・エンタープライゼス
㈱エンターテイメント・ソフトウェア・パブリッシング
徳間書店インターメディア㈱
●BASIC for SEGA SATURN スタンドアロンタイプ
○発売予定日　2月　価格¥9,800
○媒体　サターン用 CD−ROM
●BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ
○発売予定日　2月　価格¥12,800
○媒体　サターン用 CD−ROM
パソコン用3.5インチフロッピーディスク
サターン・パソコン接続ケーブル（PC-98用RC-232端子）
※すべて予定または仮称のものです。

セガサターンの持つグラフィックやサウンドのスペックをゲームクリエイト・開発環境にいかしたい、というユーザーの声に応えるべく『BASIC for SEGA SATURN』が発売される。最大の特徴はBASICでポリゴンが使えるということだ。コンテスト『サターンの輝く★になれ！〜サターン・アマチュアゲーム・コンテスト〜』も開催の予定。最優秀作品には商品化の道もあるという。ゲームクリエイターを目指す人はチャレンジしてみては？

INFORMATION

ゲームもコンビニで買える時代に!
DigiCubeサターンも取り扱い開始





エネミー・ゼロ
12月13日発売
ついにゲームは映画を超える!?



ゲームソフト流通革命ともいえるコンビニ流通を始めたDigiCube。読者のほとんどは、もう近くのコンビニで見たことがあるに違いない。今までプレイステーション用ソフトばかりだったが、いよいよサターン用ソフトの流通も始まった。まず『エネミー・ゼロ』の販売が行なわれている。人気ソフトは品切れになりやすいが販売店が多いDigiCubeは穴場かも？　近くのコンビニをしらみ潰しにあたれば残っているかもしれないぞ。

MUSIC

『Sentimental Love』
1月21日発売予定



夏発売予定の恋愛SLG『センチメンタルグラフティ』。そのテーマ・ソング、オープニング・ソングのカップリングシングルCDが先行発売される。これを聞きつつ夏の発売を待ってほしい。

INFORMATION

『ウルトラマン　光の巨人伝説』発売記念「HGウルトラマン」プレゼント

バンダイがセガサターンソフト『ウルトラマン　光の巨人伝説』発売を記念してハイクオリティなフィギュア6体をプレゼント中。商品のパッケージについているバーコードを切り取って官製ハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入のうえ、以下の宛て先まで郵送。抽選で200名にHGウルトラマン6体セットが当たる！　締切りは平成9年1月31日の消印有効。当選は発送をもって発表とのこと。
〒111　東京都台東区駒形2−5−8ユナイテッドビル　スタジオスタット
「HGウルトラマン　プレゼント」係



●次号のお知らせ
HYPER SATURN3月号は'97年2月8日発売!

ゲーム・ヒロイン大集合

センチメンタルグラフティ/EVE/同級生2/エンジェルグラフティ/下級生/ROOMMATE~井上涼子etc.

●新着情報!●

グランディア
新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression
D-XHIRD

●徹底攻略特集●

天外魔境 第四の黙示録/エアーズアドベンチャー/
FIGHTERS MEGAMiX/シャイニング・ザ・ホーリィアークetc.

新着情報&攻略ページも充実!!
※内容は変更になる場合があります。ご了承ください。

プレゼントの応募方法&アンケートのお願い

P123のプレゼントの中からほしい商品を選んで、とじ込みハガキの表欄に番号を記入して応募してください。アンケートにもあなたの率直なご意見・ご要望をお聞かせください。応募締め切りは1月末日消印有効。当選者の発表は'97年4月号（3月9日発売）で発表いたします。

ハガキ表欄

・発売済のSSソフトのなかで好きなものは?（3つまで） ・これから発売されるSSソフトのなかでほしいものは?（3つまで） ・SSに移植してほしいソフトは?（3つまで）

ハガキ裏欄

Q1／本誌の発売を何で知りましたか？
①書店の店頭で ②他の雑誌の広告で ③友人に聞いて ④その他
Q2／本誌を買った動機は？
①読みたい記事があった（具体的に） ②セガサターン（以下SS）に興味があった ③人に勧められて ④なんとなく ⑤その他
Q3／本誌の定価は？
①高い ②安い ③ちょうどいい
Q4／今月号で面白かった記事は？（3つまで）
Q5／今月号でつまらなかった記事は？（3つまで）
Q6／今後、本誌でとりあげてほしいソフトは？（3つまで）
Q7／SS以外で興味のあるハードは？
Q8／『セガサターンモデムキット』を買う予定はありますか？
①ある ②ない
Q9／ゲーム雑誌でよく読むページは？（複数回答可）
①特集ページ ②新作情報ページ ③攻略ページ ④連載企画・連載コラム ⑤読者ページ ⑥コミック・小説等 ⑦その他
Q10／現在何本のSSソフトを持っていますか？
Q11／月に何本くらいSSソフトを買いますか？
Q12／よく読むゲーム雑誌は？（3つまで）
Q13／よく読むゲーム以外の雑誌は？（3つまで）
Q14／ネットワークに興味がありますか？
①あるが、やったことがない ②パソコン通信をやっている ③インターネットをやっている ④興味がない ⑤その他
Q15／ソニー・マガジンズのホームページをみたことがありますか？
①ある ②ない
Q16／『ハイパーサターン2月号』のご感想をお聞かせください

HYPER SATURN FEBRUARY ハイパーサターン2月号

1997年2月15日発行
第3巻第4号通巻第27号
編集・発行人／岡村尚正
発行所／㈱ソニー・マガジンズ
住　所／〒102 東京都千代田区五番町6-2
電　話／03-3234-6860（編集）
03-3234-5101（広告）
03-3234-5811（販売）
印刷所／凸版印刷株式会社
写　植／有限会社ナグ
定　価／680円（本体660円）

●編集
新田清一／吉澤　昌／戸田康一郎／福井誠一／大友　勲／谷井芳枝／㈱ヘッドルーム／スタジオスパン／種子島健吉／竹内拓也／古山智則／天城ひろし／滝澤　潔／阿部美香／飯田康博

●デザイン
Be To Bears／エイティ／bahaty

PRESENT
FROM HYPER SATURN FOR YOU

『ハイパーサターン月刊創刊記念３号連続読者プレゼント』は終わってしまいましたが、今月のプレゼントだってがんばっちゃうもんね。
応募の方法は以下のとおり。掲載のプレゼントの中から欲しいものをひとつ選んで、アンケートハガキにそのプレゼント番号を記入して応募してください。
もちろんアンケートにもしっかり答えてね。応募の締切りは1997年１月31日です。（当日の消印有効）



5名様

1 SSソフト『m～君を伝えて～』

交換日記を中心にゲームが進む恋愛シミュレーション『m～君を伝えて』のソフトを



5名様

2 SSソフト『アースワームジム２』

主人公はミミズ！　という変わったアクションゲーム『アースワームジム２』のソフトを



10名様

3 『バーチャスティック』

『FIGHTERS MEGAMIX』はぜひこれで。Eボタンもあるぞ　提供　セガ



5名様

4 『タクティクスオウガ』テレカ

ストーリーに加え絵柄も人気のゲーム『タクティクスオウガ』　提供　リバーヒルソフト



5名様

5 『ROOMMATE～井上涼子～』テレカ

涼子の魅力にドキドキ？　涼子といつでも一緒にいたい君に　提供　データム・ポリスター



3名様

6 『m～君を伝えて～』ポスター

声優のサインが入った貴重なポスター　提供　ダズ



6名様

7 セガキーホルダー

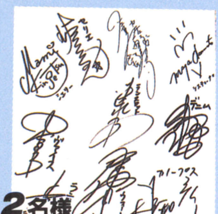
AM２研・バーチャファイター３・ファイティングバイパーズをいずれかを　提供　セガ



5名様

8 『ドラゴンマスターシルク』テレカ

AKA・AO・KIの３つの竜艦と大冒険しよう　提供　データム・ポリスター



2名様

9 『タクティクスオウガ』サイン色紙

サターン版になって声優の声も入りますます充実　提供　リバーヒルソフト



1名様

10 『タクティクス オウガ』台本

アフレコ用に用意された台本に声優さんのサインを入れて　提供　リバーヒルソフト



10名様

11 『SAMURAI WORLD』カレンダー

サムライワールドの1997年のカレンダーを　提供　SNK

12月号読者プレゼント第２弾当選者発表

『斬紅郎無双剣』マスコットキャラクター
埼玉県　大橋孝之様
愛媛県　菊地宗治様
徳島県　中浦康仁様
東京都　大江孝一様
富山県　和田真司様
ほか５名様

『バーチャコップ２』キャップ&ワッペン
静岡県　遠山博之様
東京都　濱村学人様
大阪府　田中真一様
神奈川県　梅沢武史様
愛知県　山田竜也様
栃木県　川崎恭幹様

『怪盗セイントテール』テレカ
福岡県　森茂隆様
ほか４名様

ご希望のサターン用ソフト
大阪府　森本哲朗様
奈良県　澤井陽様
静岡県　吉村徳泰様
宮城県　島貫恭平様
鹿児島県　松村孝雄様
埼玉県　芹沢宏幸様
山梨県　里吉寿樹様
神奈川県　鬼塚哲様
茨城県　清水基隆様
東京都　川乱真登様
ほか90名様

デジタルカメラデジオ
愛知県　加藤恵子様
滋賀県　浮田茂敏様
埼玉県　松本吉史様
静岡県　阿南和博様
岐阜県　田辺弘様

『m～君を伝えて～』ポスター
愛知県　佐橋正徳様
ほか２名様

『神秘の世界エルハザード』テレカ
三重県　足立高志様
ほか４名様

メディアカード
神奈川県　西川良介様
ほか29名様

『伝説のオウガバトル』テレカ
香川県　岡亮様
ほか２名様

『バーチャファイター３』カレンダー
京都府　西村貴志様
ほか２名様

トレーナー YEAH SONIC
福岡県　久我健之様
ほか２名様

バーチャファイター２色鉛筆&鉛筆
東京都　山本訓弘様
ほか４名様

『伝説のオウガバトル』下敷き
長野県　星野友宏様
ほか４名様

トレーナー大笑いソニック
東京都　上杉孝様
ほか２名様

『下級生』テレカ
秋田県　藤原崇様
ほか４名様

『神秘の世界エルハザード』ポスター
鳥取県　西垣英之様
ほか４名様

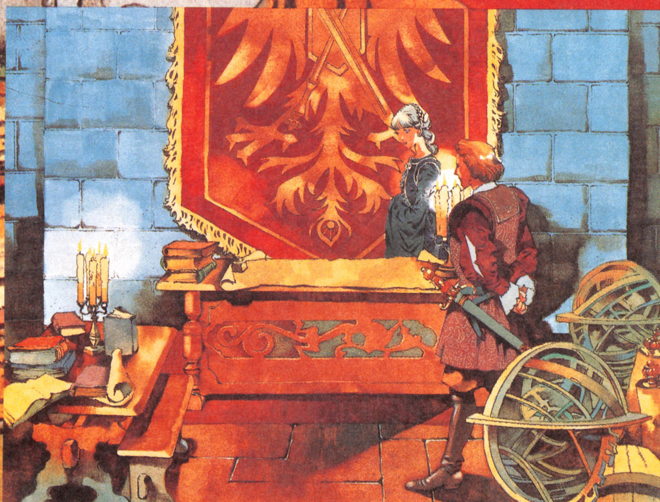
セガサターンインターネットモデム
福島県　忍山豪様
富山県　吉野純平様
大阪府　河野浩志様
茨城県　細野文敏様
福岡県　山口高志様

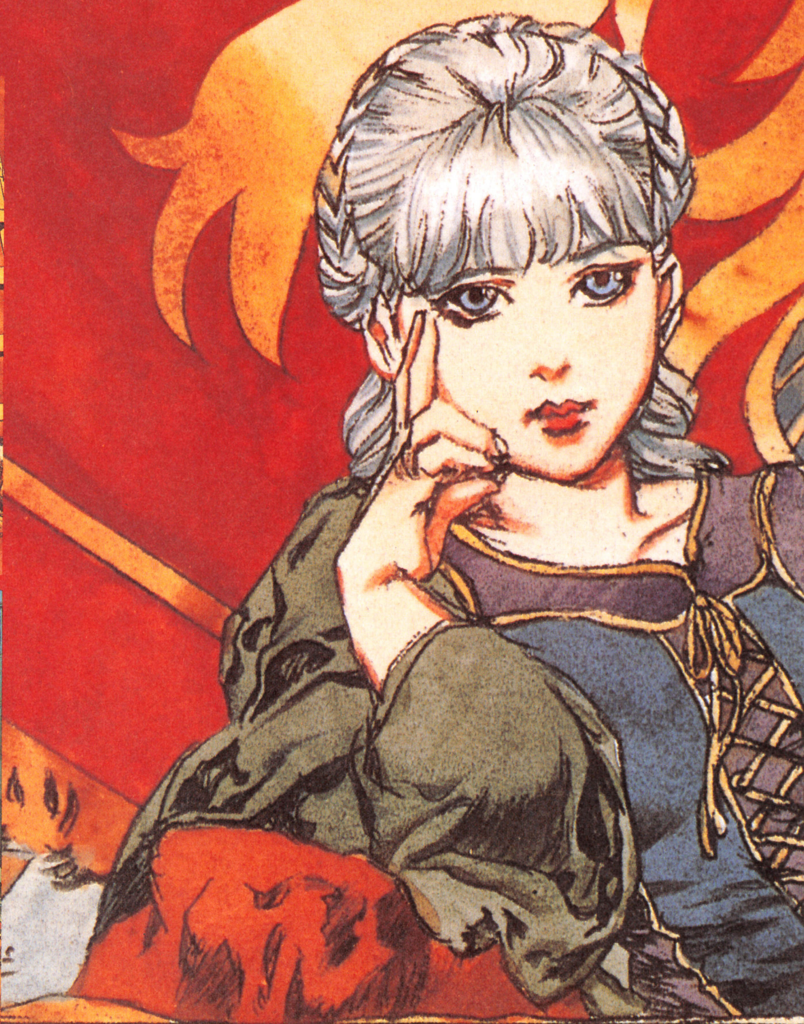
いにしえの神託と共に、時、流れ
首なき乙女、その面差し変わらぬまま
国を守りし要となる……

Terra Phantastica

テラ ファンタスティカ









astica

ついに発売されたセガの大作S・RPG『テラファンタスティカ』。今回は発売後の大攻略として、第5章の首都ラ・グロリューズ到着までを紹介＆攻略していく。大公として成長するアレクシスⅡ世。国家元帥として戦い続けるディーネ。彼らの未来には何が待つのか？

●シミュレーション
●全年齢推奨
●セガ
●発売中
●定価￥5,800
●バックアップメモリー対応
開発度
100%

長い間ユーザーの注目を集めてきた『テラ　ファンタスティカ』が昨年暮れ、ついに発売された。すでにプレイされた読者も多いことだろう。APやエランなど、独特のシステムは一見わかりにくそうだが、実際にプレイしながらひとつずつ理解すれば、大変面白い戦闘を経験できる。厚みのあるストーリーと共にこの戦闘にも魅了されたと思うが、いかがだろうか？　SLGはちょっと……と考えて購入を控えているようなら、ひと言だけお伝えしたい。"SLGというジャンルの本当の面白さを理解できれば、あなたの知らない世界が開ける"と。そして、この『テラ　ファンタスティカ』こそ、SLGの本当の面白さを味わえる、貴重なソフトなのである。

さて、興味を持たれた方へ、テラ世界へ簡単に入れるコツをご説明しよう。お買い上げ前なら本誌バックナンバーをご覧になるのが第1歩。ゲームがお手もとにあるならまずロード。すぐスタートを押さずにオープニングを堪能しよう。山田章博氏の華麗なビジュアルが、あなたをテラの世界へ誘う。始めの国家会議は順にコマンドをセレクト、ゆっくり慣れればいい。執務室に入るとメインキャラが順に挨拶するが、プレイしていけば自然に個々を把握できる。『カンプレー特別演習』の前のジェラールの講義は、必死に覚えようとするよりフ〜ンという程度に。それでも演習のカロリーヌは倒せる。いろいろあって出陣前夜。アレクシスの教育は流れに任せ、編成はクロードに一任。さあ戦闘の旅に出よう。

第1の『ゴブリン王ガディング』から本当の戦闘になるが、敵の数が少ないのでなんとなく終わる。問題は第2の『闇夜に潜む影』。ここで初めて苦戦を強いられるだろう。遠距離攻撃する敵、自軍の配置。"このユニットが2回歩けたら…この攻撃を使えたら……そうかこれがAPと編成か！"となればOKだし、ここまでくれば自然にいろいろわかってくる。悔しくてやり直すもよし、次の章から頑張るもよし。もう君は、画面の前から離れられないはずだ。

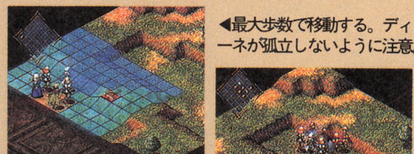
Terra Phantastica テラ ファンタスティカ ストーリ

1章 北方諸邦戦役

ザイタンを退けたディーネ（プレイヤー）は、マイスの国家元帥兼侍従武官長に任命される。急遽正規軍を編成し演習を行なうが、慣れる間もなく皇帝から北方に出現した魔軍を撃退せよとの勅命が下される。まずは自由都市バルデースを目指して進軍するが、バルデースではゴブリン王のガディングが堰をせき止めて攻めていた。これを背後から撃退し、ホフ渓谷、ランザー海峡と敵を追撃することになる。

カンブレー特別演習

【実戦攻略】ディーネを敵視するカロリーヌ将軍を相手に戦う。演習なので味方が敗北しても、死ぬことはない。操作に慣れることを前提に戦っていこう。攻略としては、一気にカロリーヌ将軍を攻めるか、ディーネを守りながら相手を全滅させるかのふた通り。



◀最大歩数で移動する。ディーネが孤立しないように注意。



▲相手も進軍して接近してくる。戦法で防御力重視の戦法に変更する。◀カロリーヌの攻撃はダメージが大きい。魔法や弓で先制攻撃する。

ゴブリン王ガディング

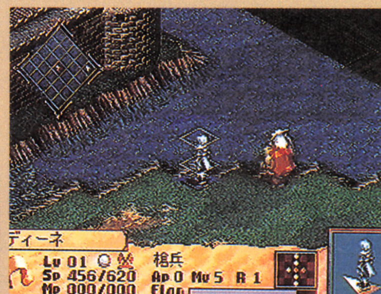
【実戦攻略】バルデースに到着するとガディングが要塞を攻めている。せき止められた水路を開けるために、そのまま直進して3体の敵を倒す。注意すべきは、探索を行なうユニット以外は水路に近づかないこと。水の勢いに、敵と一緒に流されてしまう。



▶初期配置の目の前に3体の敵がいる。陣形に注意しながら、1体ずつ倒す。ここでは、プラットの魔法は温存しておくこと。



◀写真のポイントで探索する。探索はディーネか将軍のクラスしかできない。ほかのユニットは水路に近づかないように待機。



▲堤を壊すと水路にいる敵の兵士は壊滅する。ただしガディングは遠くに流されるだけ。

対ガディング



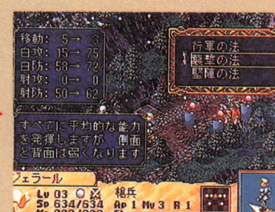
◀温存していた魔法で先に大ダメージを与える。これでターン内にとどめをさせるはずだ。

闇夜にひそむ影

【実戦攻略】いよいよ本格的な戦いに突入する。ホフ渓谷は暗い森で覆われているため、敵を識別しづらくなっている。さらに敵の大部分が間接攻撃をしてくるため、味方の弓部隊でも同等のダメージを受け、直接攻撃の部隊は一気にSPを削られてしまう。直接攻撃部隊が攻撃を受けたときは、すぐに退却で逃げるのがベストだが、そのためにもユニットが直線上に並ばないように注意する。敵将はイビルシェイド。ターンと共に崖を下りてくるので、攻撃範囲に入ったら敵の兵士は無視してターン内に倒してしまおう。



▲左の崖と、右で戦うNPCのゲプハルトのそばに敵がいる。右の敵はNPCにまかせて左の敵の迎撃準備をする。



▲戦法で守備力の高い陣形にしておく。戦法を変更するのにAPを使うが、敵の攻撃を甘く見ると痛い目にあう。



▲敵からの攻撃を受けたら癒しの場でダメージを回復させる。ただし、敵の追加攻撃を受けないようにする。



▶間接攻撃をしてくるので、どんな攻撃も反撃を受けてしまう。残りSPに注意して攻撃しよう。



◀月の瞳をもつユニットで光る木を探索すると、2カ所でアイテムを入手することができる。

対イビルシェイド



▲▶崖を登らなくても、ターンの進行と共にイビルシェイドは下りてくる。戦法で防御効果を上げたまま、敵を引きつけて背後や側面から攻撃して倒そう。

MAP内でセルシェを仲間に!!

イビルシェイドを撃退してマップをクリアすれば、セルシェが自動的に仲間になる。ただし、戦闘中にセルシェを仲間にしたいと思うのなら、右上の方向を直進して、月の瞳で光る木を探索すること。



◀ゲプハルトを通り越して、光る木を一直線に目指して進む。

▶光る木を探索すればセルシェが出現して、すぐに戦闘に参加する。

一紹介＆実戦攻略　第1章～第5章

第２章までのストーリーは前号で紹介済みなので、今回は1・2章の攻略と、第５章までのストーリー＆攻略を紹介する。

上陸拠点を叩け

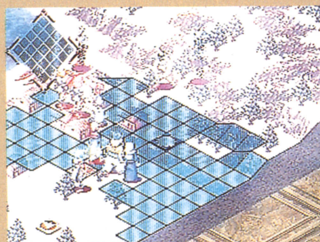
【実戦攻略】ランサー海峡まで魔軍を追い詰めたマイス軍だが、ここにはすでに罠が張られていた。ターンの序盤、沖合の魔軍の船から砲撃が。だれに当たるかはランダムなので、ダメージを受けた味方はすぐに癒しの場へ。マップ中央の煙が出ている家を探索してチューニーを助ければ、彼女が爆薬で船を破壊してくれる。船からの砲撃がなくなったら、全員完全回復してマップ右上の第２の癒しの場を目指し、後半はここを拠点に１体ずつおびき出して倒していこう。

第1の癒しの場



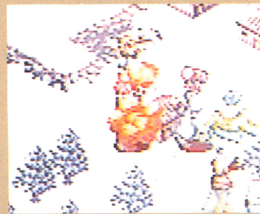
◀砲撃でダメージを受けたら、むりに戦いに参加せずに回復する。ついでにエランも回復させ、戦法も移動力重視に戻しておこう。

右周りで第２の癒しの場へ!!



◀中央の敵を倒したからといって、まだ数多くの敵が海岸で待ち伏せているから油断は禁物。２番目の癒しの場へ迂回しよう。

チューニーを救い砲撃を止めろ!!



▲毎ターンの始めに沖合の船が砲撃をする。海岸に近いほど攻撃を受けやすいので、すぐに回復へ向かわせる。



▲中央の家付近まで進軍してきた敵を倒したら、煙の家を探索する。ゴブリンに捕まったチューニーを救出できる。



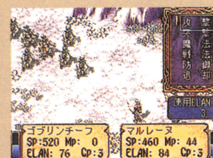
▲チューニーは爆薬を持ったまま船まで泳ぎ、船を爆破してくれる。これで、敵との戦闘だけに集中できるはずだ。

MAPの上部が第2の戦闘地域となる!! 集合せよ!!



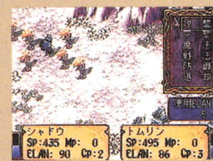
◀中央の敵を倒したら、いったん後退しながら、右上の癒しの場を目指す。味方が回復したら、慎重に進軍する。

▼



◀ゴブリン部隊は直接攻撃しかできない。弓などの間接攻撃でダメージを与えて、とどめを直接攻撃部隊にまかせよう。

▼



◀シャドウの部隊は間接攻撃をするため、だれが攻撃してもダメージを受ける。ターン内に倒せるように集中攻撃を加える。

イビルシェイド



ガディング



▲◀２体の敵将のうち、どちらか１体を倒せばマップクリアとなる。



◀ガディングのほうが先に動くので、味方を集結させて一気に攻撃する。

▶１体が倒れると、仲間割れを起こしていずれも逃げてしまう。

夢魔のゲーム 2章

北方を魔軍から守り、マイスに凱旋したディーネたち。皇帝や各都市から感謝の書状が届く中、国務会議で報告していると、アレクシスの侍従が蒼白な顔で飛び込んでくる。アレクシスが倒れ、目を覚まさないというのだ。原因は不明だが、アレクシスの胸には白く「Ｉ」の刻印が……。それを聞いた神官長のロシュは死の神イザラを象徴するルーン文字だと気づく。心の中で戦う第２章唯一のマップ。

想い出は踏みしく花の痛み

【実戦攻略】このマップは、死の門に向かうアレクシスに追いつき、彼を止めることでクリアとなる。それだけに、敵と戦うことより移動が優先される。しかし、初期配置で部隊がふたつに分かれている。さらに行く手をふさぐ敵は隣接してしまうと移動が制限されるので注意が必要。速攻で勝負を決めよう。

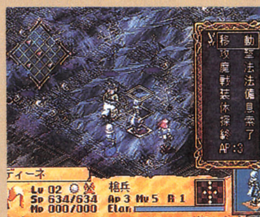
死の門に向かうアレクシス



◀リディスが作った幻想の世界。死の門をアレクシスがくぐってしまうと、魂を失い死んでしまう。

▶右と左にパーティが２分されてしまう。敵は間接攻撃なので、経験値欲しさに戦うなら、慎重に。

パーティが分かれる!!



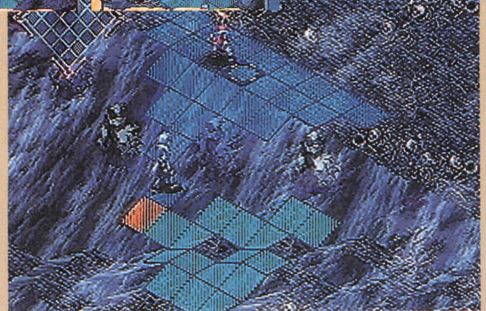




敵をすり抜ける



◀移動の位置に注意すれば、３回の移動で第１陣の敵を無傷で突破できる。写真の位置にディーネを移動。



▶戦闘をしなくても２ターン目にアレクシスに追いついた。リディスとの戦いもないので、これで第２章はクリアだ。

第2次 大同盟戦役 3章

魔物に占領されている元帝国領ヴェルシェンを奪回するため、第２次大同盟戦役が皇帝より宣言される。指令書では皇帝の甥・ミカエル公爵率いる帝国軍とディーネ率いるマイス軍が南から、北方のアロマ軍が北から首都のラ・グロリューズに攻め入ることになっている。しかしアロマ軍は第１次大同盟戦役のときに味方を裏切って軍を動かさなかった国。みな一様に不安を隠すことはできなかった……。

おぞましき秘密

【ストーリー紹介】アレクシスも親衛隊と共に遠征に加わることになり、マイス軍はラ・グロリューズを目指して進軍する。途中ソワーニュの森にさしかかったとき魔軍と遭遇して戦いへと移行する。敵将は何度も戦ったガディング。苦戦の末、ガディングを倒し、先に進むのだが、そこには倒したはずのガディングが再び待ちかまえていた……。さらに、森の中の小屋を探索すると四魔将のひとりベツァールが潜んでいたが!?

【実戦攻略】森の中を進みながら敵と戦っていく。黒い崖の斜面は登れないので、むだ足を踏まないように進軍する。緑のシャドウは間接攻撃をするので、攻撃には注意が必要。途中ドーラが登場し、かってに戦いを始めるので、援護をするためにもハイピッチで進んでいこう。ガディングは全部で３体いる。１体めを倒したら、ダメージを受けた味方を癒しの場に移動させ、全員が回復してから次のガディングを目指せ。



▲アレクシスの初陣、親衛隊は直接攻撃なので慎重に戦わせる。



▲ドーラと敵が戦いを開始。ドーラが倒されるまえに救援に向かえ。

ドーラが仲間に!!



◀２体めのガディングを識別すると、その場でドーラが仲間になる。



▲３体めのガディング。味方を集結させて、自分のターン内に倒してしまおう。

大穴の中に小屋が……

１体めのガディングの上にある大穴を、月の瞳を持つ者で見ると小屋が発見できる。この小屋を探索すると、ベツァールが出現する。



◀▼人間を使って恐ろしい研究をする。ガディングはその実験体だったのだ。



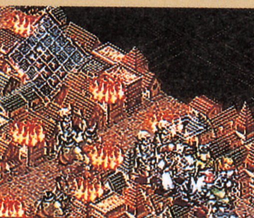
ベツァール出現!!

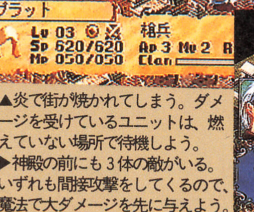
神殿の涙

【ストーリー紹介】やはりアロマ軍は来なかった。しかし作戦はすでに始まっているため、途中合流したミカエルの帝国軍とマイス軍は、そのまま作戦どおりラ・グロリューズを攻めることにする。しかし、部隊が街に入ったとき、突然周囲の家が燃え上がってしまう。遠くで高笑いするガディングの声。部隊を引き寄せてから炎で周囲を燃やして退路をなくす、ガディングの罠にディーネたちははまってしまったのだ。

【実戦攻略】燃えさかる炎の家。これに隣接していると、毎ターンダメージを受けてしまうので注意する。炎を消すためには、左にある神殿を探索しなければならない。しかし、敵が前面をふさいで移動のじゃまをするため、１体ずつ倒して進んでいく。スケルトンには間接攻撃でダメージを与え、できるだけ無傷で戦うようにしよう。魔法使いはダメージを覚悟しなければ戦えないので、ＳＰの残っているユニットから戦おう。

炎の中ではダメージが!!





▲炎で街が焼かれてしまう。ダメージを受けているユニットは、燃えていない場所で待機しよう。





▶神殿の前にも３体の敵がいる。いずれも間接攻撃をしてくるので、魔法で大ダメージを先に与えよう。

対ガディング

◀探索で雨が降って炎が消える。マゴマゴしているとカロリーヌ将軍が!?

▼通路が狭いので、回復ポイントで回復させた２体のユニットで倒せ。



ラカンカの風

【ストーリー紹介】共同戦線を張るはずだったアロマ軍は、ヴェルシェンに向かわずにリオラを目指していた。これでは作戦が成り立たないため、ミカエルは撤退を決定する。マイス軍はすぐにリオラに進軍を始めるのだが、途中異様な霊気を感じる空中に浮かぶ島を発見して、調査のために乗り込むことになる。島には小さな村があるのだが、村人の気配はなく、調査を進めるうちにベツァールの研究所を発見するが……。

【実戦攻略】まずは、村の家を１軒ずつ探索していく。これにより、情報が手に入ったり、アイテムを入手することができる。ただし、この後戦いになるので、ユニットが分散しないようにかたまって移動させよう。ある小屋を探索するとゴブリンを捕まえることができ、これにより研究所のバリアが解ける。研究所を探索するとベツァールが出現。日記をふたつ見つけ、ある小屋か研究所を探索すると敵が出現して戦いになる。



▲小屋を探索すると、いろいろな情報を入手できる。



▲風車の右の小屋にはジャンヌが隠れているから忘れずに探索。



▲風車の左の小屋には、ゴブリンのゲボボが潜んでいる。



▲中央の研究所を探索するとベツァールが出現する。

敵を殲滅せよ!!

◀このマップでは、敵が積極的に動いて攻撃を仕掛けてくる。守備力の高い戦法を選ぼう。



▶敵は間接攻撃タイプ。退却できるように後ろを開けておくこと。

果精乱舞

【ストーリー紹介】リオラの首都にある不壊防壁を目指すマイス軍。しかし、突然現われた果精の使いとなのる幻獣が、ディーネに救援を求めてくる。アルゴンヌの森の巨大樹が、アロマ軍に占領されたため助けてほしいというのだ（ルートはふたつに分かれるが、ここではアルゴンヌの森に進む)。なぜアロマ軍が巨大樹を襲うのか？　ディーネは不吉な予感を感じて幻獣を助けるために巨大樹に進む。

【実戦攻略】巨大樹を登りながら、上にいるジュリアン７世を倒せばクリアとなる。しかし、巨大樹の枝や蔦の上はひとりからふたりの幅しかなく、どうしてもつまってしまう。また回復ポイントは巨大樹の下にしかないので、ダメージを受けると戻ることになり戦線離脱で戦力ダウンしてしまうのだ。ジュリアン７世は左の枝の上にいるので、味方のダメージと敵の動きを緻密に計算しながら、敵を倒しながら左を進もう。




▲いちばん下の左側は根が平行に伸びているので、枝に登る前に、間接攻撃の連続で敵を倒す。



▲ツタを登りながら、敵を１体ずつ倒す。もちろん戦法で攻撃力と守備力を上げておく。

◀中段からのナイトは弓兵士で編成されている。ダメージ量を予測して、倒されないようにしよう。


▲右側の最初の根は、いったん登ると敵が接触して、身動きができなくなる可能性がある。

ジュリアン７世



▲ジュリアン７世の部隊は間接攻撃ができない。反撃されないように間接攻撃だ。

巨大樹の果実はどんな味がする

巨大樹になっている色彩色豊かな果実は、探索で食べることができる。ただし、食べた果実によってユニットの状態が良くなったり、悪くなったりするので、食するかどうかはご自由に。


▲さてさて結果はどうなるのであろうか？


▲魔女のココは上空を飛びながら、こちらの位置をアロマ軍に教えている。早めに捕まえるのがベスト。



▲巨大樹に１段登り、下段のうろを探索する。魔法のポーラが発見でき、自動的にココを捕まえてくれる。



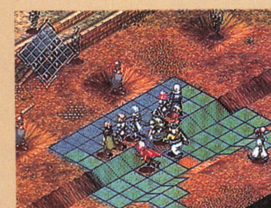
▲ステージをクリアすると、ココを処刑という話になるのだが、アレクシスが同情して許し、ココが仲間になる。

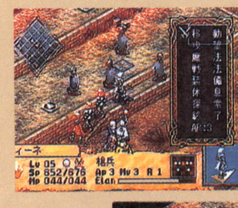
魔女のホウキ

【ストーリー紹介】アルゴンヌの森に行ったがために、カロリーヌ将軍がリオラから追い払ったアロマ軍を挟み撃ちにすることができず、不壊防壁に残党は立てこもってしまう。不壊防壁は古代の人がつくった最強の要塞で、現在でも攻めるには最悪な場所だった。ここでは下手な奇襲は意味をなさないため、ディーネとカロリーヌの意見が一致して、マイス軍は正面から強襲してアロマ軍を倒すことを決定する。

【実戦攻略】スタートしたら、左に移動しながらいったん待機して、下の兵士が近づいてきたら間接攻撃を中心に敵を倒す。その後一段上の城壁を登ることになるのだが、幅がひとり分しかなく、登ろうとすると敵が移動して隣接する。敵に隣接されるとその敵を倒すまでは移動ができなくなるので、間接攻撃で援護して敵を倒していこう。左の癒しの場で全員を回復させてから、最上段のジュリアン７世を倒そう。

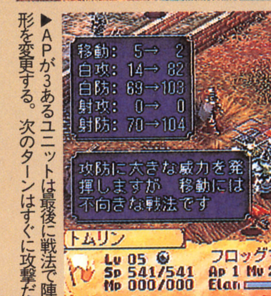



◀まずは左に移動しながら前進。一部のユニットが出過ぎないように注意する。



◀不用意に登り始めると、敵が隣接してしまう。





▶ＡＰが３あるユニットは最後に戦法で陣形を変更する。次のターンはすぐに攻撃だ。


▲間接攻撃を使いながら、敵を排除していかないと、次のターンでねらい撃ちにされる。

◀最上段にジュリアン７世がいる。退却用に後ろを１歩開けて、無傷のユニットを移動。


◀ＮＰＣのカロリーヌ将軍が敵を引きつけてくれる。背後から間接攻撃で敵を倒せ。

魔女のホウキを見つけてジャンヌを出陣させる!!

右上の端に２羽のカラスがいるが、ここを探索すると魔女のホウキを見つけることができる。これで「ラカンカの風」で仲間になったジャンヌが即座に攻撃に参加してくれるようになる。


▶空中を飛ぶ魔女は、地形に影響されず有利に移動してくれる。

ようこそ ヒュロンへ 4章

アロマ軍からリオラを取り戻したマイス軍はいったん帰路につく。しかし、再び皇帝から勅命が下され、ヒュロン鎮定を命じられる。ヒュロンは皇帝の庭ともいわれる領地で、ベルディクス公爵が総督として治めているが、それと同時に長き間宗教上の争いが絶えない場所でもあった。今度もウイアという異教徒がヒュロンの住民を扇動して反乱を起こしたのだ。長期間の遠征だけにディーネが任命される。

深く熱く怒れる大地に

【ストーリー紹介】マイスの正規軍を率いるディーネは、ヒュロンへの入り口で、ヒュロン鎮定を命じられたミカエル公爵と合流する。そこにベルディクス公爵が登場し、現在の状況を説明する。敵の本拠地のひとつがバダイ＝サイ火山にあるらしい。またゴグ＝レエ海岸には闇商人のアジトがあるとのこと。ミカエルの助言を聞き入れ、バダイ＝サイ火山で反乱を鎮圧する。

【実戦攻略】溶岩の吹き出す炎熱の高原。ここは、小さな島が吊り橋でつながっており、それだけに移動にはかなりの時間がかかってしまう。また敵は弓部隊の間接攻撃なので、直接攻撃しかできない味方はダメージを受けやすくなるので注意しよう。ここは弓や軽騎兵、投げナイフなど、間接攻撃で反撃できる部隊を数多くつくっておく。左の吊り橋が最大の難所になるはずだ。

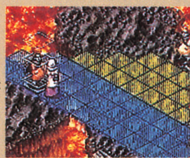


▶新兵器のカタパルトなら、かなりの遠距離から攻撃できる。ただし移動力は低い。



間接攻撃

◀戦法を攻撃有利にチェンジして、ダメージ覚悟で敵を1体ずつ倒していく。



◀ミカエルの部隊もいるので橋は定員オーバー。空中を飛ぶ魔女を外に出しておこう。



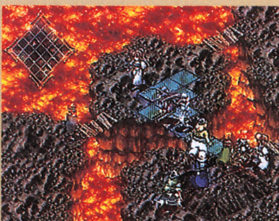
▶橋を渡ると敵が攻撃を仕掛けてくる。味方が安全に渡れるように、魔女の攻撃で倒しておこう。

太陽の瞳部隊は別行動が可能

太陽の瞳を持っている者は、隠し橋を見ることと渡ることができる。これをうまく利用すれば、敵の背後から攻撃できたり、より短いルートで進軍できたりするので活用すべし。



▲◀上の小島には橋がかかっていないように見えるのだが、太陽の瞳なら橋が見える。



▲太陽の瞳を持つ芸人は、ウイアのいる場所へもショートカットができる。



▲ウイアに近づくと攻撃を仕掛けてくる。無傷のユニットで挑もう。

辺境の珍品

【ストーリー紹介】ヒュロンの反乱を裏で引いていると言われるアルビオン人と闇商人が取引をするアジトが、ゴグ＝レエ海岸の大洞窟にある。ヒュロンを治めるベルディクス公爵より、闇商人の壊滅も依頼されているので、マイス軍はゴグ＝レエ海岸へと進軍する。そこにはアルビオン軍の司令官であるバーバラがいて、両軍は激しい戦闘を展開することになる。

【実戦攻略】このマップはターンと共に潮が満ち、下から海水が上がってくる。これにより地形効果が変わるので、下にある木箱を先に探索する。敵で手強いのはウィザード。間合いの遠い場所から魔法を仕掛けてくるので、早めに倒しておこう。そのほかの敵は間接攻撃が有効だが、攻撃してもすぐに退却してしまう。敵が重なるように移動させて、退却をできなくさせよう。



◀ターンと共に、水面が上がってくる。地形効果が変わるまえに、下の木箱をすべて探索しておく。



▶マップ中央の木箱のそばまで、水面が上がってきている。効率よく敵を倒しながら進軍しよう。



◀ウィザードの部隊は弓兵で編成されている。ダメージは必至だ。

退却を逆に利用する



◀攻撃方向を計算して退却させ、直線状に並ばせる。

▶間接攻撃に対して防御しかできなくなるので安全だ。



▲バーバラの攻撃力は高い。ヤバイと感じる前に、早めに退却して攻撃を避ける。

木箱をチェック!!

マップに点在する木箱を探索すると、多数のアイテムや仲間を見つけられる。すべての木箱をチェックするまでは、敵将のバーバラを倒してしまわないように注意して戦おう。



◀初期配置下の木箱には、ゲロリンが救出をまっている。

▶装備品の子猫を発見！ ほかにも3つのアイテムがある。

◀バーバラのそばの木箱には、以前登場したフェリックスが。

■今回登場するキャラクター

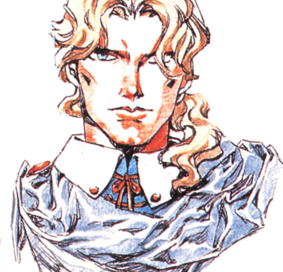
カロリーヌ

▼マイス大公国副将軍。怒りっぽくて、ケバケバしいが、勇敢で有能。ディーネをライバル視している。



ミカエル

▼現星帝の甥で、皇位継承順位第3位の公爵。人望、武芸共に厚く、帝国軍屈指の名将軍として有名。



幻獣

▼顔が人間、体が獅子の怪物。妖精と暮らすことが多いためか、妖精の使いとして人間の前に姿を現わす。



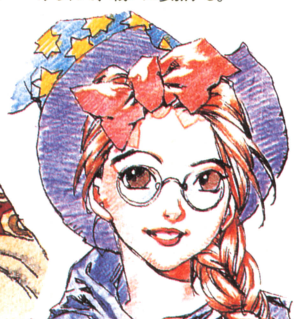
ゲロリン

▼群から離れて気楽に生活していたために闇商人に捕まる。珍獣で売られるところをマイス軍に助けられる。



ジャンヌ

▼魔法のホウキを落とし、ラカンカに隠れているところをマイス軍に助けられて、戦いに参加する。



第3次大同盟戦役　5章

ヒュロン鎮定に進軍してから、すでに１年。ディーネたちはようやくマイスに帰国する。しかし、つかの間の休息の後、また皇帝より勅命が下る。ヴェルシェンを魔物から奪い返すために第３次大同盟戦役を宣言すると。作戦内容はアロマ軍は東から、ノルダーガルド軍は北から、さらにマイス軍は南からヴェルシェンに向けて進軍せよと。またアロマ軍を牽制するため、ミカエルが並行して進むことに。

疑いの戦士たち

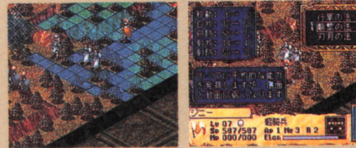
【ストーリー紹介】ヴェルシェンでは住人がゲリラを組織して、ボーフォンに対抗していた。マイス軍でもアレクシスが自ら出陣してヴェルシェンを目指していたが、輸送隊が追いつかずに、軍を半分に分けて進軍することになる。近道をするためソワーニュの森を進んでいくが、そこにはゲリラを組織した指導者のギョームがいた。

【実戦攻略】アレクシスがうまく成長していれば、ギョームを説得できる可能性がある。しかし、いずれにせよギョームの位置までは敵を倒していかなければならない。全部で５つの部隊しかいないので、慎重に進んでいこう。ひとつのエリアでの戦いが終わったら、味方をすべて回復させてから進撃。







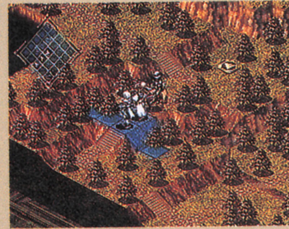




３部隊を選べ

◀アレクシスとディーネは決定なので、３つの部隊を選択する。間接攻撃を選べば戦いが有利に。

▼アレクシス以外を間接攻撃にすると、スタート最初の敵は、簡単に倒すことができる。敵が接近するのをまって、間接攻撃を連続で仕掛けよう。



◀この場所からの敵は間接攻撃をしてくる。直接攻撃しかできないユニットは反撃できないので、不用意に近づかないほうが安全だ。

対ギョーム



▶敵将のギョームの部隊も槍を投げる軽騎兵で編成しているる。むだなダメージを受けぬよう、注意して戦おう。

アレクシスの育成に自信があるのなら

ディーネとの会話でアレクシスを育成していたが、この時点で育成パラメーターが一定の値を上まわっていて、以下の条件を満たせばギョームを説得することができる。説得に成功すれば、このあと仲間に入るコーディリアの時機が早くなるのだが、失敗するとそのまま戦闘が継続されるので注意。



アレクシスでギョームを発見!!

◀辺境の護りを装備していない状態で、アレクシスにギョームを発見させる。



直接説得する

▶するとアレクシスとギョームの会話が発生して、その結果説得の成否がわかる。失敗時はすぐに逃げよう。

第３章で解放した都市ラ・グロリューズは…



▲ラ・グロリューズに入ると、住人の気配が全くせず、そこには魔軍のイビルシェイドが待ちかまえていた……。住人はどこに!?

南周りルートのスタブロー

ラ・グロリューズへはソワーニュの森以外に南周りのスタブローからも進むこともできる。このルートだと敵と戦うことはないのだが、行く先々の村で非難を受ける。唯一の利点はアイテムを入手できることだが、ラ・グロリューズに到着すると……？









魔法栽培のトマト

◀第３章で来たときに、アロマの裏切りによって途中で撤退したが、それが原因で村人は魔軍の襲撃を受けていた。

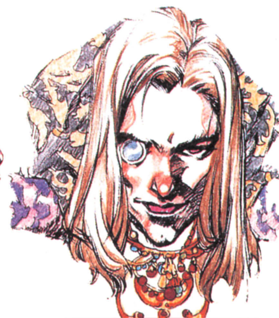
ココ

▼口が悪く、計算高い魔法使いだが、悪意がないので憎まれることはない。ちゃっかり玉の輿を夢みている。



ベツァール

▼魔国四天王のナンバー４で「聞き届ける者」の名を持つ。かりそめの生命をつくるために研究をしている。



ジュリアン７世

▼アロマ国王。髭の伊達男だが、陰謀家でもある。マイス大公家の親戚なのだが、併合を画策する。



ウイア

▼ヒュロン反乱の指導者。過激な救世主信仰を柱とする「ヒュロン異教」の巫女で、篤い信仰心を持つ。



バーバラ

▼アルビオンの大陸派遣軍司令官。冷静な知性派の将軍で、攻撃・守備共に絶大な手腕を発揮する。



それぞれのチームのエースを中心に闘う!!

THE KING OF Fighters '96™

- ●シューティング
- ●全年齢推奨
- ●SNK
- ●発売中
- ●定価¥5,800
- ●拡張RAMカートリッジ対応

開発状況 100%

ボスキャラの使用コマンドも公開



新システムと新キャラで闘う『'96』

前作からシステムがパワーアップ、新キャラも登場した『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』。シリーズ最新作を、各チームの闘いのかなめ、エース的存在をピックアップして攻略する。

『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』（以下『'96』）をちょっと見ただけでは、前作とあまり変わってないと思うかもしれない。しかし、超必殺技を凌駕するパワーMAX超必殺技の導入、新キャラの登場とおさえる点は多い。それをふまえつつ、チームごとの闘い方のアドバイス、ボスの使用方法、各キャラの技を紹介していく。

NEW SYSTEM

『'96』からの新システムで勝利する!!

『'96』のシステムは、前作『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』(以下『'95』)を継承しているものが多い。しかし、同じボタン入力で効果が違うものもある。その代表が、無敵効果があり使用頻度の高かった"避け"だ。『'95』では体力的に有利に立ったキャラが、体力ゲージの減る必殺技を"避け"て、あとはガードというパターンで勝ててしまった。この"避け"が、隙のある"回避動作"に変更されたのだ。また、相手のガードを崩す"ガードはじき"というシステムも導入された。守りより攻めることが勝利につながる『'96』を象徴するシステムだ。

ガードはじき

▲相手のガードを崩すことができる新システム。具体的には一定時間内に、一定数の技を相手にガードさせれば良い。

緊急回避動作



▲前作と同じ"避け"を、そのまま使えるキャラも存在する。この大門とクラークは、相手に接近しないと決まらない技があるため、例外的に残されているのだろう。

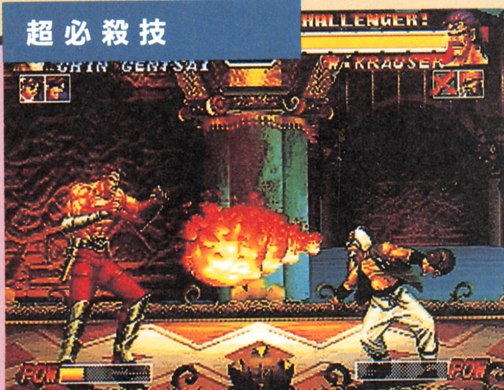


▶"回避動作"は、ABボタンの同時押しで行なう。相手に連続攻撃で固められたときや、間合いを離したいときに使おう。相手と位置(左右)を入れ替えるには、方向キーを相手方向に入れABボタン同時押しだ。

重要SYSTEM 超必殺技

"超必殺技"は、すべてのキャラが持っている特殊な必殺技で、体力ゲージが赤く点滅しているか、パワーゲージがMAXになっている状態のときに使用できる。ただし、1回使用してしまうとゲージがゼロに戻ってしまう。それでも、ゲージはABXボタン同時押しにより何度でも溜められるので、相手を転ばせたあとなど、チャンスには積極的に溜めるように心がけよう。また体力ゲージ点滅、MAXのふたつの条件が満たされている場合、ヒット数が増え、技の範囲が広がった強力な"パワーMAX超必殺技"が使える。これ一発でどんな状態からでも、逆転は可能なので、最後まで決してあきらめてはいけない。『'96』はちょっとした油断が、勝負の分かれ目になるシビアなゲームなのだ。

超必殺技



▲鎮の"超必殺技"は、口から巨大な炎を吹き出すもの。この技はたとえガードされても、その上から体力を減らす。相手を画面端に追い込んで、とどめとして使っていきたい。

▶パワーゲージがMAXになっていると、すべての"超必殺技"はパワーアップし、まさに一撃必殺の技となる。ただしゲージMAX時には、すべての通常技の攻撃力が1.5倍になる効果もある。つまり、"超必殺技"で一発逆転をねらうより、普通に闘う方が良いケースも存在する。



パワーMAX超必殺技

よく助けに来る

1　相手の攻撃で、キャラが"めまい"を起こしているか、つかみ技を受けている。
2　1の状態になったキャラの後に、まだ闘っていない味方が待機している。
3　2の待機中の味方キャラが、画面内に存在している。

1/2の確率で助ける

1　相手の攻撃で、キャラが"めまい"を起こしているか、つかみ技を受けている。
2　1の状態になったキャラのあとに、まだ闘っていない味方が待機している。
3　2の待機中の味方キャラが、画面内に存在している。
4　相手より自分のキャラの体力ゲージが少なくなっている。

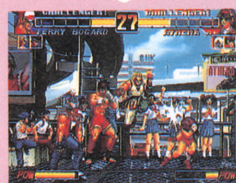
助けない

条件に関係なく絶対に援護しない。

めまいの状態







◀"援護攻撃"を行なうかどうかは、キャラ同士の相性に左右される。何があっても助けに来ない冷めた関係もある。

『'96』では、相手の攻撃を連続で受け続けた場合に"よろけ"が発生する。この状態になるとキャラは何もできなくなってしまう。ここで自分の控えキャラが画面に見えていたら、AXYボタンを同時に押してみよう。ある条件を満たしていると、一定の確率で味方のキャラが"援護攻撃"に来てくれるのだ。また、つかみ技などで捕まった場合にも使える。相手から余分にダメージを受けないことは重要だ。いつでも、忘れずに使えるよう覚えておこう。

援護攻撃 重要SYSTEM

対戦攻略

各チームのエースで闘う

設定されたチームをそのまま選ぶことで、キャラ同士の相性などは考えずに、バランスのとれたチームで闘える。



主人公チーム

シリーズ最初から、同じチームで参加している3人。オールラウンドな京、足技の強い紅丸、投げ中心の大門と、バランスも良い。もしこのチームで闘うなら、先鋒は紅丸にするべきである。その理由として、ジャンプキックからの攻撃パターンが返されにくく、地上技にもリーチのあるものが多いことがあげられる。どんなキャラが出てきても、それなりに闘うことが可能なのだ。逆に大門は相手を選ぶので、京が敗れたときのひかえにしたい。







最強キャラ候補

草薙　京

主人公だけあって、今回も使い勝手の良い技がそろっている。また、必殺技を連発しながら相手に近づくことができることは特筆に値する能力である。さらに、必殺技の鬼焼きも、安定した対空技として信頼できる。そんな彼の戦法は、まず遠くから荒咬みや毒咬みを出し、ガードされるようだったら再び間合いを取る。もし当たったら、九傷などを連続入力して、一気に体力を奪うというパターンがおすすめ。また、ジャンプからの攻撃も返されにくいので、飛び込みも積極的に使うべきである。

連続技をマスターする





◀京のおすすめ連続技は、ジャンプ大パンチから立ち小パンチ、最後に鬼焼きでしめる強力なコンボだ。ラストの鬼焼きが、相手のダウンを奪うので、反撃をくらう確率も低く、実用性の高い連続技となっている。

最強キャラ候補

リョウ・サカザキ

確実な対空技を持っているキャラのため、相手の出方を待っていても強い。しかし攻めにまわっても十二分に威力を発揮するキャラでもある。特に、ジャンプ大キックからの連続技の威力は、相手の体力を半減させることができるほど強力である。さらに、超必殺技には飛び道具と突進技の２種類を持っており、まさに盤石の強さを誇っている。飛び道具の覇王翔吼拳は、遠い間合いからの連発が有効。また、突進系の龍虎乱舞はガードされやすいので、小キックで相手の技を誘ってから入力するようにする。

連続技をマスターする







◀リョウのおすすめ連続技は、すべて大パンチのみでつながるので、とても簡単。まず、ジャンプ大パンチを当て、さらに大パンチ、そして最後に極限流連舞拳を出す。また、地上で猛虎雷神剛を当て、それを虎咆でキャンセルする連続技など、そのバリエーションは多い。

龍虎の拳チーム

SNKの人気格闘ゲーム『龍虎の拳』から参加しているチームで、3人全員が極限流空手の達人だ。またチームの特徴として、必殺技のコマンドが似ていることもあげられる。しかし、それぞれの性質は大きく異なるので、技をきちんと把握することが大切である。また紅一点のユリは、隙の大きなテクニカルキャラなので、男性ふたりで勝つつもりで闘おう。









サイコソルジャーチーム

『'94』で、最初に登場したときは懐かしいキャラたちだったが、シリーズを重ねるたびにすっかりおなじみの顔となったサイコソルジャーチーム。チームリーダーであるアテナから闘い方を紹介すると、とにかくフェニックスアローを連発しているだけでOK。ガードされてもおかまいなしで、相手の体力を減らしていけるキャラなのだ。また、サイキックテレポートを使ったトリッキーな動きで、相手を惑わせるパターンもいい。対照的に椎拳崇は、飛び道具で相手のジャンプを誘い、そこへ対空技をたたき込むオーソドックスな戦法が中心のキャラだ。また、リーチのある大キックやしゃがみ大キックもあり、これらが届く距離で強さを発揮するだろう。







最強キャラ候補

鎮 元斎

『'96』のキャラの中で、もっとも変わった動きをするのが鎮である。彼の必殺技の多くは、相手をおちょくるかのような技だが、判定が強いのであなどれない。そしてその闘い方といえば、とにかく寝ること！ 地面に寝ころぶ必殺技、望月酔を連発し、相手に合わせて対応するだけで勝てる。とどめは、超必殺技で焼いてしまう。



▲鎮は攻勢に出ても強いキャラである。特にふた桁ヒットをねらうことができる柳燐蓬莱をからめた連続技は、驚異的な破壊力を持っている。やりかたとしてはジャンプ大パンチで飛び込み、立ち小パンチをキャンセルして柳燐蓬莱につなぐパターンがおすすめだ。

連続技をマスターする









◀望月酔で寝ころんだら、方向キーとボタンの組み合わせで行動する。鯉魚反蹦による逃げ蹴りはその代表的存在。

連続技をマスターする

最強キャラ候補

チョイ・ボンゲ

上背がなくリーチも短く見えるため、一見使いにくく、弱そうな印象のあるチョイ。しかし実際は軽い体をいかした、スピードで相手を翻弄できる強いキャラなのだ。また、その高いジャンプ力も、攻撃時のみならず相手の攻撃を避けるためにも役立っている。スピードとジャンプ、特徴を存分にいかして闘いたい。

▼ジャンプ中に入力する必殺技である飛翔脚は、出も早くガードしにくい。また、もしガードされても体力を削ることができる。



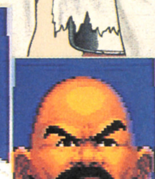
◀ヒット数の多いチョイの連続技は、ジャンプ大パンチをヒットさせ、しゃがみ小パンチをつないでからキャンセルで龍巻疾風斬を当てるもの。最初のジャンプ大パンチは、相手を飛び越えて後ろから当てるつもりで出す。



キムチーム

攻防のバランスがとれたキャプテン、キムを中心に重量級のチャンと軽量級のチョイで結成された異色のチーム。一見すると色物チームのようだが、能力の高いキャラばかりである。キャプテンのキムは足技に強いものが多いキャラだが、相手に接近しないと、その威力が発揮されない。そこで、使うときは相手に近づくことを第1目標に闘おう。また重量級のチョイは見た目とおり動きの遅いパワーキャラだが、相手を画面端に追い込んでからのラッシュは、圧倒的な攻撃力を秘めている。しかし相手が離れていると力は発揮できない。そこで、ジャンプやダッシュからぶっとばし攻撃をねらうなど、相手を端に追い込む工夫が必要になってくるのだ。









餓狼伝説チーム

餓狼伝説チームは、パワーがあり対空に安定した技を持つテリー・ボガードを大将として使う。また、俊敏な動きに加え幻影　不知火のような動きがトリッキーな技を持つアンディ・ボガードを中堅に、そして対空性能が乏しいが、賞金のかかとのように攻撃力が高い技が多い、ジョー・ヒガシを先鋒に使っていく。闘い方としては、先鋒のジョーは、ハリケーンアッパーを中距離で放ち、すぐに賞金のかかとと、爆烈拳と連続で攻撃ができる破壊力のある技を使っていくのがおすすめできる。中堅のアンディーは、中間距離からの斬影拳を主体として飛翔拳、幻影　不知火、斬影拳をひとつの技に偏らないように出して動きを読まれないようにすることが必要である。

最強キャラ候補

テリー・ボガード

大将として適任なのが、このテリー・ボガード。それは高い攻撃力に加え、信頼感のある対空技と隙の少ない飛び道具、そして一撃必殺のパワーゲイザーを持っているからだ。そのテリーを使ううえで、ぜひ覚えておきたいのが、右の連続技。見た目もさることながら、コンボ数、ダメージ量とどれをとっても文句なしだ。



▲一撃必殺のパワーゲイザー。パワーゲージMAXかつ、体力ゲージが点滅時に出すことで威力が増す。

連続技をマスターする



▶ジャンプ大パンチから立ち小パンチ、そしてライジングタックルにつなぐ連続技。ヒットアベレージは軽く10を越える。

連続技をマスターする

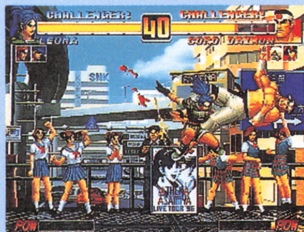


最強キャラ候補

レオナ

攻撃の基本はボルテックランチャーである。これを放ち、相手がガードまたは当たった場合には、すぐに間合いを詰め、しゃがみ小キックなどで攻撃しつつ、ボルテックランチャーを再度放つという攻撃を繰り返す。また、相手が飛び越したなら、確実に相手を撃墜することができるムーンスラッシャーを使う。

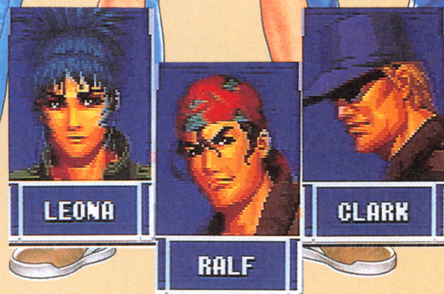
▼飛び込む場合に役に立つのがこのXキャリバー。攻撃後の隙が少ないので、着地後すぐにしゃがみ小キックを出すことができる。



◀ボルテックランチャーのヒット中に小パンチを1～3発たたき込み、ムーンスラッシャーへつなぐ連続技。小パンチからムーンスラッシャーにつなぐときは、単発のムーンスラッシャーより、やや早めに入力する。

新・怒チーム

新・怒チームを引っ張っていくリーダーには、レオナが適している。それは入力が簡単で強力な必殺技に加え、素早い移動力とジャンプ、威力のある連続技を備えているからだ。また、レオナを大将にする場合、先鋒はラルフを使う。ラルフは急降下爆弾パンチに見られるような、大胆な動きをする技が多く隙があるからだ。そのため闘い方はガトリングアタックとバルカンパンチで相手の体力を少しでも減らし、中堅を楽をさせるというものになる。そのラルフをカバーするのがクラークで、相手の攻撃を避けスーパーアルゼンチンバックブリーカーにつなぐという戦法が強力。パワーゲージがたまっているなら、ウルトラアルゼンチンバックブリーカーを使う。



最強キャラ候補

マチュア

連続技をマスターする



◀地上戦の強いマチュアだが、ジャンプからの連続技も強力である。方法は、まずジャンプ小キックを当て、しゃがみ小パンチからデスロウへとつなぐ。たとえガードされても、デスロウをメタルマサカーに変えれば反撃は受けない。

マチュアは、リーチのあるぶっとばし攻撃を持つキャラだ。そこで、これをキャンセルし、メタルマサカーで相手の体力を減らすパターンで闘う。ここで、数ある必殺技の中からメタルマサカーを選ぶ理由は、反撃を受けにくいためである。また、ジャンプから攻めるときは、必ず小キックで飛び込む。これは、小キックがキャンセルしやすく、連続技につながるためだ。

八神チーム

シリーズ通しての主人公、草薙京の宿敵である八神庵は、前作のボスキャラ、ルガールの秘書たちとエントリーしてきた。キャプテンの庵は、各キャラの飛び道具が弱体化した中、闇払いが以前と変わらぬ飛距離を保つなど、安定した強さを誇る。今回も相手を飛ばせて、鬼焼きで落とすパターンでいける。また秘書のひとりのバイスは、強力な投げ技を多く持っており、小キックなどにキャンセルをかけ、ゴアフェストで投げるパターンがおすすめだ。







新・女性格闘家チーム

『龍虎の拳 外伝』から藤堂香澄を仲間に迎え生まれ変わったチーム。パワーでは男性キャラに劣るものの、移動スピードが速いメンバーがそろっている。不知火舞は、相手と離れて花蝶扇を出し追いかけ、ガードしたところを攻撃する戦法が使える。またムササビの舞など、空中からの攻撃も対空技の弱いキャラ相手には有効だ。香澄は、大キックが相手に届く距離を保ちながら、白山桃やぶっとばし攻撃をねらうパターンで相手の動きを止めて闘っていく。







最強キャラ候補

キング

キングを使ううえで、キーポイントになる技は、ジャンプ大キックだ。基本となるこの技を当てると、様々な連続技につなぐことができる。また、相手と距離が離れた場合は、ベノムストライクで出方をうかがい、隙を見て大ジャンプから大キックをねらう。また、超必殺技のイリュージョンダンスは、通常技などで出かかりをつぶされやすいので多用できる技ではない。

連続技をマスターする



◀キングの基本となる連続技は、ジャンプ大キックに小パンチ、そしてトラップショットである。また、ジャンプ大キックから小キック、最後にトルネードキックを当てるパターンもある。これは相手がダウンする連続技だ。

最強キャラ候補

Mr.ビッグ

Mr.ビッグは、とにかく相手を画面端に追い込んでから が勝負だ。一度相手を追い込んでしまえば、少し間合いを取り、グランドブラスターを連発することで相手の体力を減らすことができる。ただしこのパターンでは、相手のパワーゲージがすぐに溜まってしまう。そこで、相手のゲージを見ながら挑発を使い、それにキャンセルをかけたグランドブラスターを出す。

連続技をマスターする



◀ビッグの連続技は、ジャンプ大キックから小パンチ、最後はカリフォルニアロマンスというものだ。しかし入力がやや難しいので、出ないならジャンプ大キックから大キック、そしてグランドブラスターにする。

ボスチーム

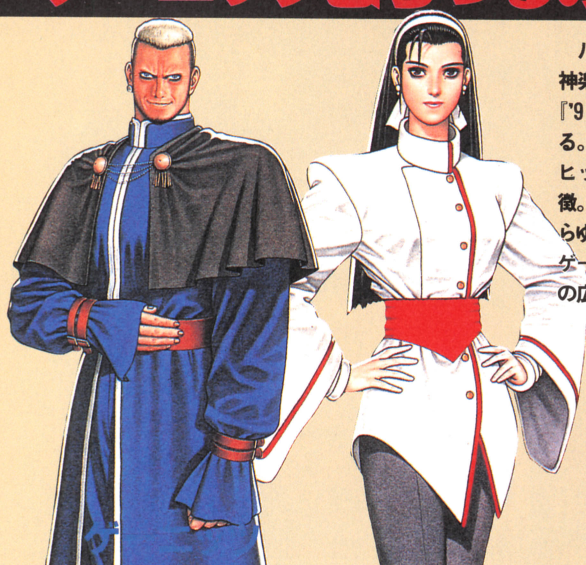
体の大きなキャラが集まっているボスチーム。それぞれスピードに難があるが、それを補ってあまりある高い攻撃力を持っている。『餓狼伝説』のボス、ギースは、ジャンプからの攻撃のバリエーションが多い。さらに当て身投げもできるため、守りに入っても強いキャラだ。一方のクラウザーは、通常技、必殺技とも隙が大きく、相手の動きを読んで技を出す必要がある。ただ、超必殺技のカイザーウェイブは、威力、範囲、スピードと3拍子そろっいる。







ゲーニッツ&ちづるの使用方法と各キャラの全技公開



八咫の鏡を守護する神楽家の末裔である中ボス、神楽ちづると、風を意のままに操る特殊能力を持つ『'96』のボスであるゲーニッツを使うことができる。神楽ちづるが使う技は、一度ヒットすれば多段ヒットとなり大ダメージを与えるものが多いのが特徴。特に百活　天神の理の対空技は、性能が良くあらゆるジャンプ攻撃を撃破することができる。一方、ゲーニッツは、わんひょう　とこぶせなど攻撃範囲の広い技を使い、遠距離戦を得意としたキャラだ。



◀よのかぜは、ボタンによって繰り出す場所を変えることができる。



▶弐百拾弐活　神速の祝詞は長射程かつ高速。

使用方法

キャラクター選択画面で、スタートボタンを押しながら↑+Y、→+A、←+X、↓+Bを押すと画面に出現する。

必殺技名	コマンド
めいふのもん	投げ間合いで←or→+A
そうかつさつ	投げ間合いで←or→+B
よのかぜ	←↙↓↘→+AorXorBorY
わんひょう　とこぶせ	↓↙←+X
わんひょう　まめつ	↓↙←+A
ひょうが	↓↙←+BorY
真八稚女·みずち	↓↙←↙↓↘→+AorX
真八稚女·じっそうこく	パワーMAX時↓↙←↙↓↘→+AorX
やみどうこく	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+A

草薙　京

必殺技名	コマンド
R.E.D.Kick	←↓↙+BorY
百拾四式·荒咬み	↓↘→+X
百弐拾八式·九傷	荒咬み中↓↘→+AorX
百弐拾七式·八錆	九傷中AorX/荒咬み中→↘↓↙←+AorX
百弐拾五式·七瀬	八錆中BorY/九傷中BorY
外式·砌穿ち	八錆中AorX
百拾五式　毒咬み	↓↘→+A
四百壱式　罪詠み	毒咬み中に→↘↓↙←+AorX
四百弐式　罰詠み	罪詠み中に→+AorX
九百拾式　鵺摘み	↓↙←+AorX

神楽ちづる

必殺技名	コマンド
令月	投げ間合い　←or→+A
回天	投げ間合い　←or→+B
百活　天神の理	→↓↘+AorX
弐百拾弐活　神速の祝詞	→↘↓↙←+AorXorBorY
弐百拾弐活　神速の祝詞·天瑞	神速の祝詞中に↓↙←+AorXorBorY
百八活　玉響の瑟音	←↙↓↘→+AorX
裏面八拾伍活　零技の礎	↓↙←↙↓↘→+AorX
裏面壱活　三籟の布陣	↓↙←↓↙←+BorY

二階堂　紅丸

必殺技名	コマンド
スーパー稲妻キック	→↓↘+BorY
居合い蹴り	↓↘→+BorY
反動三段蹴り	居合い蹴りヒット中に↓↑+BorY/←↓↙+BorX

大門　五郎

必殺技名	コマンド
超大外刈り	投げ間合いで←↙↓↘→+Y

※技表は、説明書に掲載されていないものをピックアップしたものです。

アンディ・ボガード

必殺技名	コマンド
斬影拳	↙→+AorX
我弾幸	斬影拳ヒット中に↓↘→+AorX
幻影　不知火	ジャンプ中に↓↘→+BorY
幻影　不知火　下顎	幻影　不知火着地中AorX
幻影　不知火　上顎	幻影　不知火着地中BorY

ロバート・ガルシア

必殺技名	コマンド
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorX

ユリ・サカザキ

必殺技名	コマンド
ユリちょうアッパー	→↓↘+AorX
ダブルユリちょうアッパー	ユリちょうアッパー(大)着地時に→↓↘+AorX
百烈びんた	投げ間合いで→↘↓↙←+X
百烈びんた(移動投げ)	→↘↓↙←+A
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorX

麻宮アテナ

必殺技名	コマンド
νサイコリフレクター	→↘↓↙←+BorY
空中サイコソード	ジャンプ中に→↓↘+AorX
空中シャイニングクリスタルビット	ジャンプ中に←→↙↓↘+AorX
空中クリスタルシュート	上記の技中に↓↙←+AorX

鎮元斎

必殺技名	コマンド
酔管巻翁	↓↘→AorX
蝶襲鯰魚	酔管巻翁中→AorX
望月酔	↓↙←+BorY
龍蛇反跚	望月酔中↑+Y
鯉魚反跚	望月酔中↑+B

クラウザー

必殺技名	コマンド
カイザーデュエルソバット	←↙↓↘→+BorY

ジョー・ヒガシ

必殺技名	コマンド
爆烈拳	AorXボタン連打
爆烈拳フィニッシュ	爆烈拳中↓↘→+AorX

リョウ・サカザキ

必殺技名	コマンド
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorX

ラルフ

必殺技名	コマンド
馬乗りバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+BorY

クラーク

必殺技名	コマンド
フラッシングエルボー	コマンド投げ中に↓↘→+AorX

椎　拳崇

必殺技名	コマンド
神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+Y

藤堂　香澄

必殺技名	コマンド
竜巻槍打	投げ間合い→↘↓↙←+A

キング

必殺技名	コマンド
トラップショット	→↓↘+BorY

ギース・ハワード

必殺技名	コマンド
ダブル烈風拳	↓↘→+A
疾風拳	ジャンプ中↓↙←+AorX

チョイ・ボンゲ

必殺技名	コマンド
旋風飛猿刺突	←タメ→+BorY
飛翔空裂斬	↓タメ↑BorY(押しっぱなし)
方向転換	上記動作中レバー+ボタン

この冬、セガサターンネットワークスは
戦慄のサイバースペースと化す!!

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

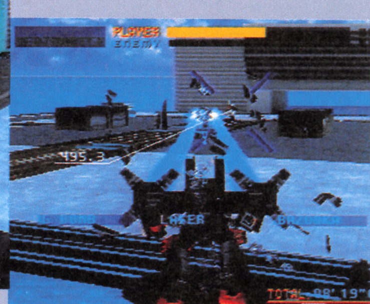
FOR SEGANET

電脳戦機バーチャロン



RED TEMJIN PACKAGE!!





ついに発売!!　通信対戦版を徹底解剖

バーチャロン・フリークに贈る年末最大の目玉ソフト『電脳戦機バーチャロン』の通信対戦パッケージが発売された。これで、環境の違いやギャラリーの目を気にすることなく、ベストの状態で対戦ができる。これまでスタンドアロンで慣らした腕を、思う存分に振るうときがやってきたのだ。

- 3Dアクション
- 発売中
- セガ
- バックアップメモリー対応
- 定価¥2,800
- X BAND対応

開発度 100%



通信版
オリジナルフィーチャー

オリジナルカラーリングのVRで華麗に戦え!!

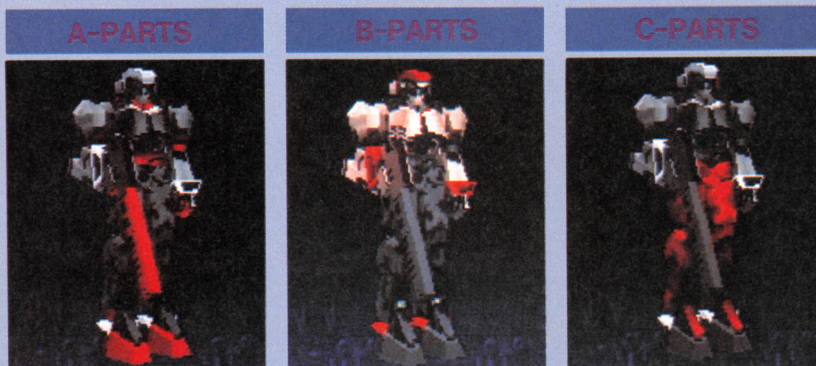
3パーツ各6色、216パターンのカラーバリエーション

通信対戦版では自分でデザインしたオリジナルカラーのVRで対戦できる

通信対戦の世界では、相手に自分の意志を伝達する手段がごく限られている。その数少ないコミュニケーション手段の助けとなるのが、このオリジナルカラーリングのシステムだ。独自のカラーリングをすることで、ディスプレイ上には通信版ならではの、そして自分ならではのVRが画面に映し出される。これによって自己アピールも可能になるうえ、対戦も新鮮に楽しめる。カラー設定をするには、サターンモデム自体を接続しないで通信版のソフトを起動すればいい。設定は本体にセーブされるのでバックアップメモリーの容量を空けておこう。それと同様に、通信対戦用のキーアサインも設定、セーブできる。カラーリングで、相手をあっと言わせてやろう。



◀オリジナルカラーは自分にとっても、それを見る相手にとっても楽しみとなる。



◀パーツは3つに分かれており、それぞれ6色のパレットの中から好きな色にできる。色味とパーツはVRによって微妙に変わる。

そのほかの設定



◀通信版を単体で起動すると、VRのカラー、キーアサインの変更に、サウンドモードも楽しめる。

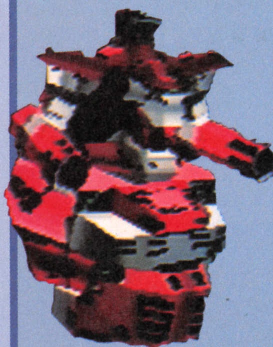
◀通信時はこの設定が採用されるので、タイプA以外を使うなら変更が必要だ。

◀サウンドモードはスタンドアロンのパッケージに搭載されているものと同等。ちょっとしたおまけ。

キメるも笑わせるもパイロット次第

「そんなわざわざカラー設定なんかしなくても、対戦できればそれでいい」。そんなストレートな意見もあるだろう。ところが、その違いは実際に対戦してみるとよくわかる。このカラーリング、自己アピールになるばかりか、相手にも変わった印象を与えるため、対戦にも力が入ってくる。研究の末に見つけたクールなカラーリングで戦うもよし、相手がびっくりするようなカラーリングで戦うもよし。いずれにせよ、ふだんと違う雰囲気で相手に緊張感を与えることは間違いない。色が違えば、自分がコンピュータと同じと思わせることもない、というわけ。特徴あるカラーリングで、対戦者同士のネットワークに伝説を築くのもまた夢ではない。

VR.BAL-BAS-BOW



◀基本設定を少々いじるだけでつくった、「フェイ・イェン」カラーのバウ。

VR.DORKAS



◀工事現場に置いてあるクレーン車のイメージでカラーリング。基本色にかなり近い。

VR.TEMJIN

▲印刷ミスではありません。ブラウン管が壊れたかと思わせる、名づけて「赤ヌケテムジン」。

VR.BELGDOR

▶軍用VR的なイメージ漂うブラウンの機体。同じパレットでもVRによって変わるので要研究。

VR.FEI-YEN

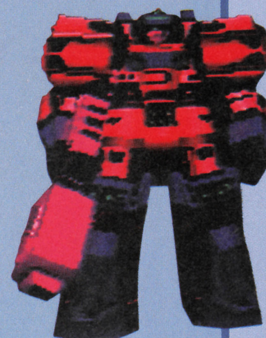
▼ピンクとホワイトが逆転し、白を基調にした。ウサギっぽいとか、女の子っぽいとかいう感じ。





▶デザインという言葉とはかけ離れた「どうしちゃったんでしょうね」カラー。話題独占。

VR.APHARMD



VR.RAIDEN

▲真っ黒。ステージによってはほとんど見えなくなるので、かなり嫌。みなさまにもご勘弁願いたい。

終わりなき
戦いの荒野……

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS

もうひとつの
オペレーション…

サイバースペース セガサターンネットワークスにアクセス!!!

FOR SEGANET

日本各地にいるバーチャロイドのパイロットたちが、XBANDを通じて一堂に会すサイバースペース。年齢、性別、社会的地位そのほかの別をなくし、空間を越えて彼らは集う。そして果てしない戦いの火ぶたが切って落とされる……!!



▲接続が成功すると現われるタイトル画面。ここで思わず「セーガー」と言いたくなるアナタはセガフリーク。対戦開始だ！

対戦を申し込みますか?
はい　いいえ

XBANDにダイアル中



接続開始!!













XBANDとの接続を切ります



世界初!リアルタイム・ネットワークゲーム!

◀メニューから対戦開始を選択し「対戦を申し込みますか?」のダイアログに「はい」と答えればソフトがXBANDを呼び出す。そこでマッチする対戦相手が見つかれば対戦相手の家に自動的に電話をかけ、そうでなければ相手からの呼び出しを待つ。接続されると最初に両者のプロフィールが表示され、タイトル画面に移る。

セガサターンネットワークスに無数のバーチャロイドたちが集結する……

いよいよバーチャロン・フリーク待望の、通信対戦開始である。分割画面ではない、フルスクリーンの対戦である。したがって画面が小さくなることもなければ、キャラクターモデルが簡略化されたり、ステージの起伏がなくなったりすることもないのである。ひとりにひとつの画面。コンピュータとの対戦と同じ条件で、人間と対戦ができる。これはまさに、アーケード感覚そのものと断言して差し支えない。通信機材とこのソフトがあれば、自宅にいながらにしてアーケードに極めて近いフィーリングの対戦が可能になるのだ。さて、通信のハウ・トゥは弊誌バックナンバーおよび専門各誌をご覧いただきたい。接続が成功するとセガのロゴが現われ、続いてバーチャロンのタイトル画面が映る。画面下部には、自分が電話をかけたならプレイヤー1、かかってきたならプレイヤー2と表示されているだろう。そこでスタートボタンを押せば、第1ラウンド開始。





気分も高まる第1試合はオリジナルカラーのVRセレクトが演出する

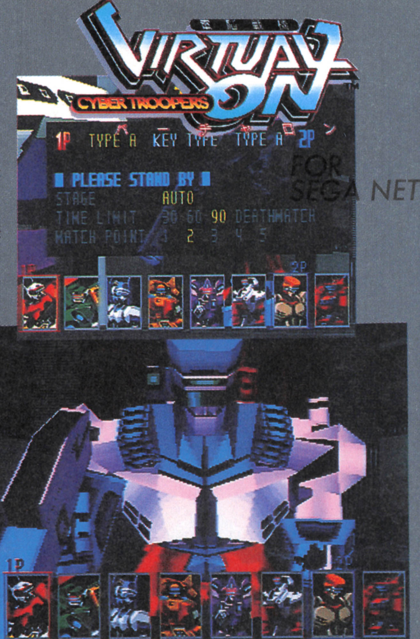
右の画面写真を見てほしい。これは接続された直後の、通信対戦の第1試合で表示されるVRセレクト画面だ。互いのモニターの上には、ここにオリジナルカラーのバーチャロイド8体が表示される。そしてその中から対戦するバーチャロイドを選択し、出撃するのである。出撃シーンは省略されているが、オリジナルカラーの選択画面とその直前までの映像は、この通信対戦版だけの画面。そしてこのデモは、相手との接続が成功したあとの最初の1対戦でしか見られない。これ以後第2試合、第3試合と続ける場合は、スタンドアロンでVRセレクトを「QUICK」にしたときの同様の選択画面になる。これはソフト側で定められていることで、毎回あのセレクト画面で戦うといった設定はできない。逆に言えば、第1試合だけはどんなことがあっても制限時間90秒の2本勝負になるのである。



▲アーケードモード同様のVRセレクト画面。プレイヤー2サイドの場合、基本色は2Pカラー。



◀われながら情けないカラーリングだが、オリジナルのバーチャロイドはなかなか感動的。



▶間は省いたが、これがオリジナルの出撃デモ。このあと画面は暗くなり、敵の情報が表示される。

▶対戦開始。あのセレクト画面および出撃デモは、相手を変えない限り二度と拝めない。

白熱する対戦シーン……オリジナルカラーでの通信対戦









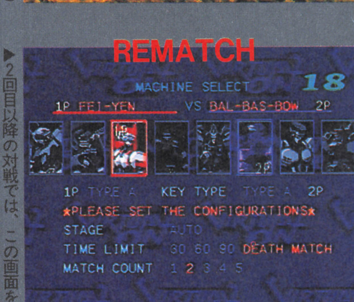




◀オリジナルカラーのバーチャロイド同士の対戦。これをご覧いただけば、通常の対戦画面とずいぶん雰囲気が違うのをおわかりいただけるだろう。これがサターン版通信対戦である。



▶画面上のウインドウに、対戦結果とコンティニューの選択が表示。両者YESを選択すれば、次のセレクトへ。



▶2回目以降の対戦では、この画面を使って各種の選択。ステージセレクトは各プレイヤーが交互に行なえる。

Network Battle Impression

かなり快適なプレイフィーリング スピード的にはまるで問題なし

結局のところ、通信対戦においてもっとも重要なのはプレイフィーリングがどうであるかということ。で、このバーチャロンはどうなのか。結論から言うと、まるで問題ない。控えめな期待を寄せている読者諸兄におかれては「想像以上」と思っていただいて構わない。もちろんこれが「サターン版バーチャロン」であることを前提として言っているが。それをもう一度裏返して言えば、サターン版バーチャロンとしての通信対戦の満足度は、アーケードにまさるとも劣らないものである。分割画面対戦とは、また違った味わいが存在している。スピードおよび操作レスポンスは、スタンドアロン環境のアーケードモードとほぼ同等。まれに操作が反映されない感触はあるが、本当にまれなのでさほど気にならない。通信対戦なのに、なぜスピード、レスポンスが不快にならないのかと言えば、それはおそらくスタンドアロンが2int処理であるからだろう。スタンドアロンが1int処理、通信が2int処理では遅れも気になるが、いずれも2intなのだから通信であることによって生まれるタイムラグはごく小さくて当然。技術的にも大変な向上があったと察することができるが、その努力は見事に結実している。



CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON 電脳戦機 バーチャロン隠しコマンド集

SECRET COMMANDS

最後に、スタンドアロンのバーチャロンの、各種隠しコマンドを一挙に公開する。すでに紹介したものも含めてここにまとめたので、これを片手にバーチャロンを骨までしゃぶってみてはいかがか。まだまだ遊べるぞ。

PART1 特殊攻撃

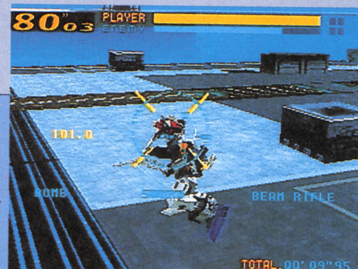
TEMJIN "GLIDING RAM"


▲武器ゲージがすべてフルのときにジャンプして、上昇中に前進操作+両トリガー攻撃。

▶するとテムジンがおもむろにソードを前方へ突き出す。まだこれは途中のモーション。


▶突き出したソードが伸び、発光。そのままの姿勢で、相手バーチャロイドに突っ込む。

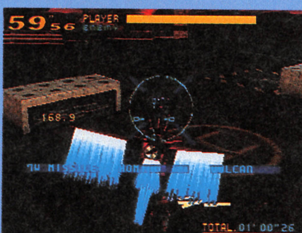

▶相手が逃げてもかなりの範囲を追尾してくれるので、遠距離で出せば効果は高い。



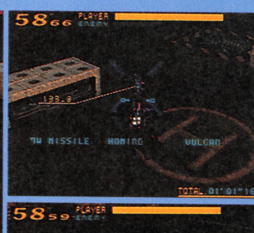

▶とはいえ、百発百中ではありませんが。やはりバレバレでは回避されてしまう。

●空中でビームソードを下方に伸ばし、相手に向かって突進する。追尾性は高いがリスクも高い。

VIPER2 "S.L.C. DIVE"


▲出し方はテムジンと同じ。武器ゲージフル状態でジャンプ、前進+両トリガー攻撃。

▶「ゴー」っとすごい音を立てて、相手のいるところまで一直線。大迫力である。




◀すると空中で姿勢が変わり、機体の周りは炎に包まれる。そして急降下。


▼これもテムジンの技同様、追尾性が高いので逃げる相手についていく。しつこく。



▼努力のかいも虚しく体当たりされる相手。こちらはもちろん無傷。大ダメージを与える。

●炎をまとい、空中から相手バーチャロイドに体当たりをくらわせる。追尾性が高い。

DORKAS "MEGA-SPIN HAMMER"

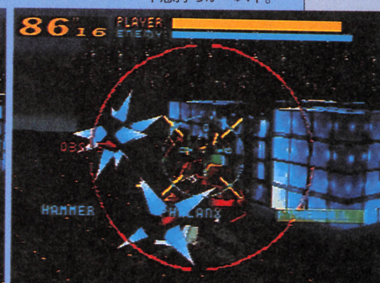

▲これは地上での特殊攻撃。武器ゲージがフルのときに、右旋回+両トリガー攻撃で出る。

▶伸ばした腕でハンマーを振り、突進するドルカス。まるで狂気に襲われたよう。




◀するとドルカスはおもむろにハンマーのトゲを怒らせ、腕を伸ばして相手に向かう。


▼この技も追尾性能は高く、ハンマーを振りつつかなりの距離を移動していく。


▼近距離で急激に横へ回避されると、もはや対処のしようはない。不意打ちがベスト。

●ハンマーをぐるぐる回して相手を殴る。近距離で有効。

PART2 2Pカラーでプレイする

アーケードモードプレイ時に、自分のバーチャロイドを2Pカラーにする方法。タイトル画面でスタートボタンを押し、アーケードモード選択時にRボタンを押す。すると、バーチャロイドが2Pカラーに。新たにプレイする場合は再びRボタンで。

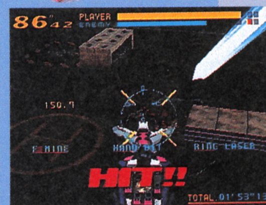


▲この画面でゲームモードを選択するとき、Rボタンを使って決定。

▲するとこのとおり。自分が2Pカラーのバーチャロイドでプレイ。

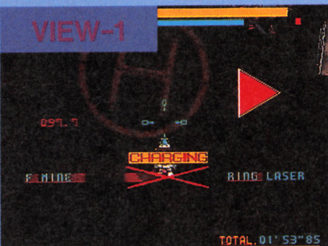
PART3 PAUSE表示を消す

ゲームポーズ中に表示される「PAUSE」の文字表示を消すことができるというコマンド。ポーズ中にコントローラーのX、Y、Zボタンを3つ同時に押せばOK。一度やっても、次にポーズしたときにはまた押さなければだめ。



PART4 視点を切り替える

アーケード版でもスタートボタンによる視点切り替えが可能であったが、サターン版でもその機能はフォローされているのだ。方法は、ゲームプレイ中にX、Y、Zボタンを同時に押す。押すたびに視点が切り替わり、通常時以外に3つ、合計4つの視点がある。

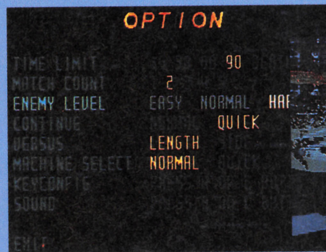






PART5 「ヤガランデ」でプレイする

アーケードモードに出現する、ペナルティステージのバーチャロイド「ヤガランデ」。これを使ってプレイする方法があるのだ。やり方は簡単ではないが、単純。ゲームの難易度を「HARD」にして、オールクリアを果たすこと。コンティニューは何度やってもよし。一度クリアすればその情報はセーブされる。「ライデン」のさらに右側を選択しようとすると、出てくる。





PART6 テムジン、ライデンの「練習機」でプレイする

これは最新情報。アドバタイズ画面に出てくる黄色いテムジン、ライデンの両「練習機」でプレイする方法だ。タイトル画面でスタートボタンを押さずに、コントローラーの「上を押しながらLRボタンをふたつ同時に押す」。そしてSEが聞こえれば成功。アーケードモードのVRセレクト画面に、黄色い機体がいるはずだ。色だけでなく型番、性能も若干異なる。性能差を研究するのも面白いだろう。















APPENDIX ランキングモード ランク・スコア対応表

ALL ATTACK/ONE ATTACK

ALL ATTACK

ランク	スコア
1.BEGINNER	0～199,999
2.STAFF SERGEANT	200,000～799,999
3.TECHNICAL SERGEANT	800,000～1,999,999
4.MASTER SERGEANT	2,000,000～3,999,999
5.CAPTAIN	4,000,000～6,599,999
6.COLONEL	6,600,000～9,999,999
7.GENERAL	10,000,000以上

ONE ATTACK

ランク	スコア
1.BEGINNER	0～49,999
2.STAFF SERGEANT	50,000～109,999
3.TECHNICAL SERGEANT	110,000～169,999
4.MASTER SERGEANT	170,000～214,999
5.CAPTAIN	215,000～254,999
6.COLONEL	255,000～284,999
7.GENERAL	285,000以上

『リグ2』攻略激闘編

Riglordsaga 2

リグロード サーガ

燃え上がる戦火の嵐はリグロード大陸へ!!

7人委員会の塔決戦において、宿敵ガルザードを討ち倒した竜騎士ミュウと仲間たち。しかし、戦いはまだ終わってはいない。強力な魔導の力によってリグロード大陸を掌握した、邪悪なる7人委員会を追う！

- ●タクティカルRPG
- ●全年齢推奨
- ●セガ
- ●発売中
- ●定価￥5,800
- ●バックアップメモリー対応

開発状況 100%

“光なす翼”を求め、海底神殿へ

光翼船が眠る海底神殿では難解な仕掛けが待ち受ける

ガルマン・オーブを手に、海底神殿へとおもむくミュウたち一行。そこは、新手のモンスターばかりではなく、神殿の構造そのものが行く手を阻む難所であった。まずはスタート直後、いかに目の前の段差を越えるか？　アンジュの言うとおり、各所にある出っ張りを調べてみると……なんと段差が上下する！　しかし、単純に上下するほど甘くはない。どの出っ張りを操作するか、試行錯誤が必要。また、全員が段差を越えたら、再び段差をつくっておく。これによって、後方の出現ポイントからわき出るモンスターを足止めできるのである。また、出っ張りを操作すると、想像以上に大きく段差ができる場合がある。段差付近のキャラが転げ落ちて余計なダメージをくうこともあるので、キャラの行動終了時の配置は慎重に。



◀神殿の、いたるところにある出っ張り。このデコボコした部分を調べると奥へ進む新たな道が開ける。

▼調べた出っ張りに対応した床が上下する。深い谷になってしまうこともある。

▲試しにこの出っ張りを調べてみる。どこが動くかわからないが、とりあえず調べまくれば、法則が見つかるだろう。



▲思ったよりダメージをくうのが、タッラタの使ってくる大地属性の魔法、グラビティブレスである。

▼アザエルの闇魔法ジャッジメントは、範囲内の敵味方関係なく効果がある。命中率は低いが当たれば即死なので、要注意。

グラビティの町

光翼船イクシーズの伝説が残る、忘れられた町、グラビティ。イシスのピラミッドからなんとかガルマンオーブを持ち帰ったミュウたちに、長老は、イクシーズを復活させることを許してくれた。リグロードに戻れる日は近い。



▶ガルマンオーブを目にして、長老は、ミュウたちに未来を託す決心をしたのかもしれない。



◀再びカダールに来ることがあるかもしれない。情報はしっかり聞いておこう。

▼登場モンスター



大昔は神に仕えた女戦士だったが、堕落して闇のモンスターになったと伝えられる。ジャッジメントは脅威。



上半身が人間の女性、下半身が蛇という不気味な姿。ハイランドの山道に出没したオピスとは親戚関係らしい。

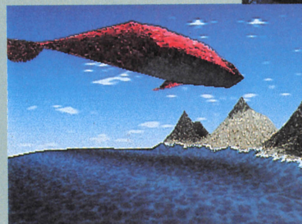


見た目どおり攻撃力が非常に強い。しかも、離れた位置からは電撃を放ってくるので油断は禁物である。

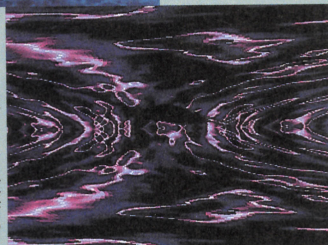
復活! イクシーズ!!〜リグロードへの帰還

次元を越え、またたく間にリグロードへ

▶イクシーズの起動装置といわれる海底神殿の祭壇に、ガルマンオーブを捧げる。



◀見事に復活したイクシーズ。それは、"船"とは思えない姿であった。



▶次元を越え、はるか彼方のリグロード大陸までアッと言う間に移動する。これが光翼船と呼ばれるゆえんである。

伝説の光翼船イクシーズ それは機械か生き物か?

ミュウたちの願いがかない、見事復活した光翼船イクシーズ。その姿は、まるで宙を泳ぐ巨大な鯨だ。魔法生物か、はたまたいにしえの魔法で動く機械仕掛け? いずれにせよ、イクシーズは想像を越える力によって、ミュウたちを一瞬にしてリグロードへと運んでくれる。しかし、そこで思わぬ事態に……。



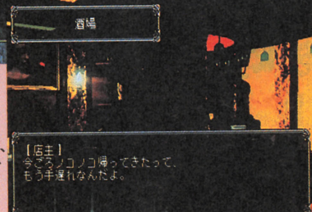
◀リグロードを襲う天変地異。大地が割れ、山が火を噴く。巻き込まれたイクシーズは無惨にも墜落してしまうのだった。

ザルマの町

ドラグーンの城下町、ザルマにやってきたミュウを、住人は非常に冷たい態度で迎える。ザルマの人々に、ドラグーン城が陥ちたことを告げることができないままリグロードを脱出したミュウ。そのことを相当恨んでいるらしい。裏切り者とか毒婦とかひどいことを言われるが、ここで何を言っても彼らは納得しない。ドラグーン城を取り戻すという行動で示すしかなさそうである。



◀ミュウを裏切り者と呼ぶ人々。この大きな誤解は、いつか解けるのだろうか?

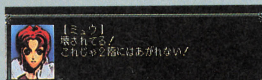


▶ミュウを蔑む彼らは、カダールの圧制の下で希望を失っているようだ。

ドラグーン城奪還作戦

1F〜カダール兵を粉砕!

今や期は熟した。カダールによって蹂躙されたドラグーン城を奪還する日が、ついにやってきたのである。ここはミュウの故郷。城の構造は心得ているとはいうものの、カダール軍の破壊の爪痕は予想以上に激しく、現段階では2階への階段は使いものにならない。目指すは地下1階の地下牢。下り階段へ至るこのステージは、敵兵は強力だがかなりひらけているので、特にひねった戦略は必要ないだろう。2部隊（思い切って3部隊でもいいかもしれない）に分け、宝箱を回収しながら前進あるのみ。個々のキャラクターのスキルレベルを、効率よく上昇させるのに都合のいいステージである。



◀カダール軍の侵攻によって破壊されたドラグーン城。いたるところ瓦礫が崩れ落ちている。



▶ステージのクリアポイントである、地下への階段。竜騎士たちはこの下に幽閉されている。



◀強弓兵は、遠距離攻撃だけではなく、回復魔法メガヒーリングも唱える。

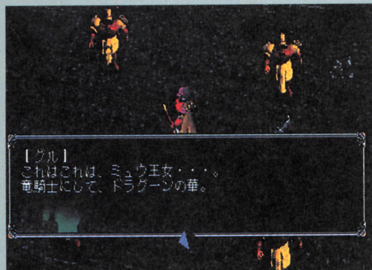
▶シラナミやナズナの弓攻撃は、強弓兵にはあまり効果がない。



◀どんな単純なステージといえども、こまめにマップをチェックするのが基本である。

B1F〜竜騎士救出

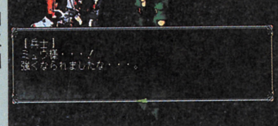
地下には、ドラグーン竜騎士軍団が幽閉されている。彼らを救出することが、このステージの目的。スタート地点が通路を抜けた大広間の手前ということから、通路後方からも敵が攻めてくることを覚えておこう。うっかりすると、防御力の低い遠距離キャラ、シラナミやナズナが集中攻撃を受ける危険がある。後方部隊を処理したら、あとは1階と同様に突撃あるのみ。逃げ腰のボス、グルは決して強敵ではないはず。一気に勝負がつくだろう。



◀ドラグーン占領部隊の指揮官グル。大きな口を叩く割には、全然たいしたことのない敵将である。



◀地下牢に捕らわれていた竜騎士軍団。屈強な戦士たちも、邪悪な魔力に手も足もでない。

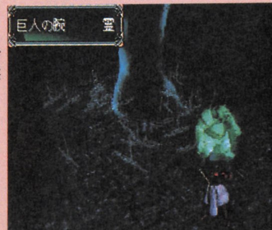


▶カダールの将軍を倒せるほどに成長した王女ミュウは、竜騎士団の誇りである。

BOSS:グル

ドラグーン城のすべてを任されているらしい、カダールの将軍。とは言っても、現状では敵もいないこの地を任されていることからもわかるように、その実力はさほどではない。1ターンに2回行動できるが、2回目は必ず逃げるという消極戦法を用いる。たたんでしまえ!!





▶弱いと言っても、これでも魔導士である。魔法攻撃は一応強力なので注意。

７人委員会を追うミュウと仲間たち

人々の希望、竜騎士ミュウの決意

父亡き後、竜騎士ミュウは打倒７人委員会を誓う

ドラグーン城は取り戻したものの、ミュウの父、ドラグーン王はもはや生きてはいなかった。ミュウとラスティを脱出させたあのとき、炎に包まれる城と運命を共にしたのだろうか。しかし、悲しんではいられない。今や自由の身となったドラグーン竜騎士軍団。王の意志、不屈の魂を受け継ぐ彼らは、王女ミュウの帰還によって再び闘志を燃やしている。ラスティやアスカもいる。誇り高き王女、竜騎士ミュウは、７人委員会打倒を改めて決意するのであった。



▲ドラグーン城奪還に成功したミュウの胸に去来する、一抹の寂しさ……。自分をここまで強く育ててくれた父、ドラグーン王は、今はもういない……。



◀ザルマの町では、人々の信頼が戻ってきた。やはり、頼みの綱はミュウである。

▶リグロード大陸にやって来ている７人委員会を追い、戦いは続く。

国境バトル発生

ヤマタイでもそうだったが、国境を越える際、まれにカダール軍との戦闘に入ることがある。戦闘発生はランダムらしく、突然〝カダール軍に見つかった！〟となると、どうも焦ってしまいがち。しかし、国境バトルは概して敵の頭数も少なく、それほど難しい戦略は必要とされない。しかし、ここはレベルの低いキャラを育てるのに適している。技レベルの低いキャラがいたら積極的に使って戦力強化をはかってはどうだろうか？



▶各地にある国境の関所には、今はカダール兵が配置されている。

◀関所を越える際にカダール軍に発見されると、有無を言わさず戦闘に。

裂けた大地：幻夢の谷の〝大地の叫び〟

〈大地の叫び〉Part1

妖しい霧に包まれた谷 カダール軍の新手のワナか？

カダール軍の進撃を追い、次なる目的地はラスティの故郷クィーンズランド。しかし、国境の先にはかつてはなかった大きな谷が……。どうやら、イクシーズが墜落する原因となった、あの天変地異がもたらしたものらしい。〝大地の叫び〟と呼ばれるこの谷には、いくつかの橋が架けられているが、出口らしき道が見つからない。魔導兵士、究極魔導士率いるカダール軍を蹴散らしながら谷を突破しようとしても、ここは決してクリアできない。敵を全滅した瞬間に気が遠くなり、ふと気がつけば、港町オルトマの入り口……。カダールの幻術にかかっていたようだ。まずはあの霧をなんとかする必要がある。



▶谷への侵入者を幻惑する謎の霧。すべては幻。しかし、戦闘で受けた傷は本物である。

【カムイ】
先に進もうにも、
出口が見当たらないようだが？

◀この段階では、決して出口は見つからない。オルトマの武器屋、ホークアイのもつアイテムが謎を解く鍵だ。



▲奈落の底へと口を開けた大地の裂け目。ここには一応橋が架けられてあるが、ある魔法を使うと非常に便利。あの魔法である。

▼敵を全滅させたはずだが、なぜかオルトマの側で目覚めるミュウたち。ここで出会う鷹人ホークアイは谷の謎を知っている？



武器商人：鷹人ホークアイ

オルトマで武器、防具屋を営む鷹人。しかし、単なる商人と思ってなめてはいけない。長年に渡る、東方の武器商人などとの交流。その中で生み出した我流の剣技は、超一流の冴えを見せる。そんな彼の胸にあるのは、カダールに捕らわれた弟の救出。また、〝大地の叫び〟を抜けるには彼の助けが必要不可欠である。





▶長年、ヤマタイなどの東方の国と交流していたおかげで、侍言葉が身についてしまったらしい。

◀全くの我流の剣を駆使するホークアイ。攻撃力は頼りになるが、防御がやや甘いので注意。

大激戦リグロード大陸!!

Riglordsaga 2
リグロードサーガ

バトルキャラ選択

ホークアイを仲間にした後、各バトルシーンに入る前に、バトル参加キャラ選択画面が出るようになる。バトルに参加できるのは8人までなので、現段階ではひとりだけ外さなければならないのだ。だれを外すか迷うところである。各ステージ毎、イベントに絡んで絶対外せないキャラもいるが、あとはプレイヤーの自由。固定キャラを決めるか、それとも全員まんべんなく育てるか……さてどうする？　また、バトルに参加させなかったキャラにも、一応半分の経験値が入る。



◀ステージによっては、最初から参加が決定されているキャラもいる。

▶非参加キャラも、経験値は半分入手できる。

カダールの占領地～オルトマの町バトル

新キャラ、ホークアイの初陣 オルトマの町を取り戻せ!

ホークアイによると、彼の家宝〝真実の指輪〟が〝大地の叫び〟攻略の鍵らしい。しかし、彼が店を営むオルトマの町に入ると大勢のカダール軍が！　オルトマの人々は船上生活をしているため、船と船とをつなぐ橋が唯一の通路となっている。したがって、普通に戦っていけば一列縦隊の、非常に効率の悪い陣形しか組めないことになる。ここはミュウとナズナの特殊魔法、フライサーを利用したい。フライサーについての詳細は、下の囲みを参照のこと。

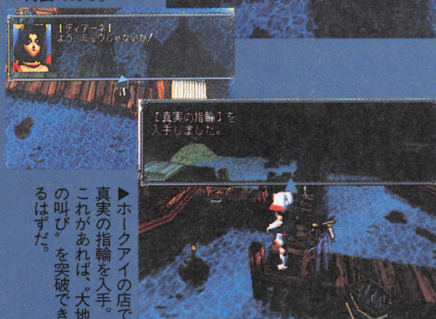


▶狭い通路で苦戦するのは敵も同様。このように1カ所に固まったところへ、連続で魔法攻撃！

◀船上のルートから離れたところに宝箱が！　貴重なアイテムが入手できるので見逃さないように。



▶究極魔導士の唱えるカオスサイト。ヒットすると混乱状態に陥るので、即回復を。



▼オルトマを解放すると、そこにはあの女船長ディアーネが。嬉しい再会である。

▶ホークアイの店で、真実の指輪を入手。これがあれば、大地の叫びを突破できるはずだ。

真実の指輪を手に:〝大地の叫び〟攻略

〈大地の叫び〉Part2

幻夢のワナを打ち破り 〝大地の叫び〟を駆け抜けろ!

オルトマの町で真実の指輪を入手した一行。ホークアイという強力な仲間も得、今度こそ、〝大地の叫び〟を抜けることができるはずだ。今回もまた出口は見あたらない。が、ホークアイの指摘どおりいちばん奥に控えている2体の究極魔導士を倒せば、道はひらけるだろう。すべての幻は、この究極魔導士のなせる業だったのである。ここは、各所に架けられてある橋が重要なポイントとなる。一気に渡りきらないと崩れ落ちるこの橋を攻略するには……。



▶真実の指輪をかざすと、幻の霧が晴れ渡っていく。

▼最奥で待ち受けるこのふたりの究極魔導士を倒せば、谷の出口が出現する。



◀ところで、シラナミの技、〝技を盗む〟は活用しているだろうか。敵しか会得していない技が手に入る。使える技だ。

ホークレディに要注意!!



ホークアイと同じ魔人の女戦士である。飛行タイプの例にもれず、移動範囲がかなり広い。敵出現ポイントから現われ、思わぬところから攻撃を受けることがあるので用心したい。また、ハードクラッシュという技は貫通能力がある。レディホークの移動範囲内で行動を終了する場合は、一列に重ならないように。



▶レディホークの幻惑技、〝惑いの声〟である。カオスサイト同様に、即座に回復しておきたい。

フライサーを使え!!

オルトマの町の狭い通路、〝大地の叫び〟の崩れる橋を効率よく攻略するために、ぜひ使用したいのがフライサーの魔法である。8～9ターン効果が持続するこの浮遊魔法を用いれば、行動範囲が広がり、戦闘が非常に有利になるはず。しかし、突然効果が切れたときのことを考えて、7ターン目以降は行動終了時の足場に特に注意を払いたい。また、この魔法は範囲内のキャラすべてに有効なので、バトル開始直後の、全キャラが固まっているときにかけることをすすめる。



◀フライサーをかけておけば、橋まで迂回しなくとも、このように谷を渡ることができる。



▶フライサーをかけなかった場合は、橋を渡らなければならない。しかし、橋の上で行動を終了すると写真のように無惨な結果が……。

ラスティの故郷クィーンズランドの命運は?

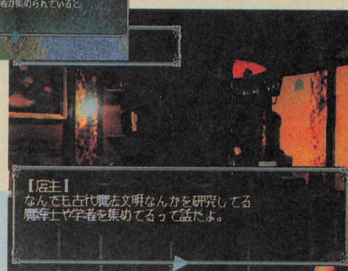
コルベの村

クィーンズランド地方のさびれた果てた村

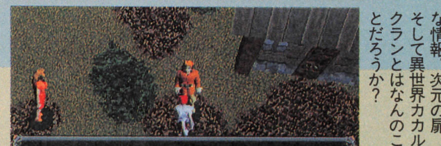
“大地の叫び”を抜け、いよいよクィーンズランド地方に入ったミュウたち。一行が最初に立ち寄ることになるのが、コルベの村である。謎の古代遺跡の北に位置するコルベの村。村にしては、以前はかなり栄えていたらしいが、現在はカダールに占領されて寂しい土地になってしまっている。ほかの町には見あたらないコルベツアー社などという旅行会社も、今では開店休業状態。この旅行会社、非常に気になるが……。



◀コルベの南にある古代遺跡。ここには、世界中から集められた学者たちが閉じ込められている。



▶その中には、ホークアイの弟、ファルコもいるらしい。どこかで聞いたような名前だが……。



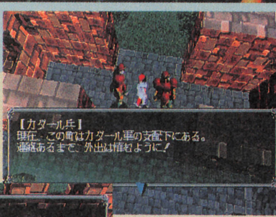
◀これはとても重要な情報。次元の扉、そして異世界カカルクランとはなんのことだろうか?

▶コルベ村のコルベツアー社。小さな村に旅行会社とは、どこか不釣り合いな気もする。

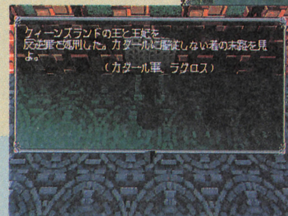
クィーンズハート

侵略者の圧制に虐げられるクィーンズランドの城下町

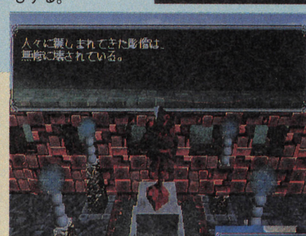
クィーンズハートは、クィーンズランドの王室、クィーンズパレスに隣接する城下町である。クィーンズパレスに入城するには、ここを通る以外道はない。久しぶりに故郷に足を踏み入れて、懐かしい気持ちでいっぱいのラスティ。しかし、残酷な現実が彼を待ち受けていた。ラスティの父と母、クィーンズランドの王と王女が、ラグロスの手によって処刑されていたのである。温厚なラスティに、今、復讐の火が灯る。



▶クィーンズハートは、カダール軍によって戒厳令が敷かれている。故郷が踏みにじられる悔しさに、ラスティの顔も歪む。



◀王と王女が処刑された!? ふだんは温厚なあのラスティは、生まれて初めて心の底から怒りを感じるのであった。



◀かつての救国の英雄像も、カダール兵によって粉々に砕かれてしまっている。この国はどうなるのか……。



▶町を抜け、いざラグロスの塔へ! 怒り心頭に達したラスティには、大好きなミュウの言葉も耳に入らない。

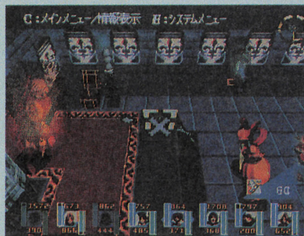
蹂躙されたクィーンパレス～決戦! ラグロスの塔!! 1F



▲フロア中に配置された階段。敵の集中砲火をくわないために、スタート直後、まずはふた手に分かれる。

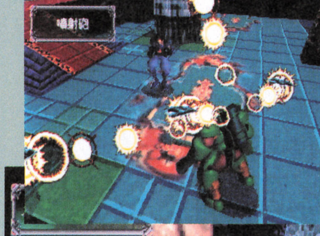
神聖なる王室に陣取るカダール軍 父と母の居城を取り戻せ!

クィーンズパレスは、今やカダール第2の将軍ラグロスの手によって、ラグロスの塔と化していた。広いはずの入り口ホールには、階段と段差が縦横に設置され、移動するのもままならない。下手に突撃すれば、重装兵の噴射砲、ハイウィッチの攻撃魔法の餌食になるのが落ち。ここは、集中攻撃を避ける意味で、まずふた手に分かれる必要がある。回復役のラスティ、アンジュ、各種シールドを張れるミュウとナズナはそれぞれ別のパーティへ。敵の射程に気を配りながら徐々に前進し、防御姿勢をとるときはカウンターより、パワー吸収、あるいは魔法障壁を。



◀フロア左右の宝箱をゲットする際、ほかのキャラで注意を引くなり、援護攻撃をするのを忘れないように。

▼ハイウィッチの魔法攻撃は、どれをとっても威力絶大である。しかし、それ以上に脅威なのが、魔法がほとんど効かないという点。





▼重装兵の噴射砲である。何本ものミサイルが、散弾のごとく襲いかかる。防御態勢は、カウンターではなくパワー吸収がおすすめ。

重装兵



多くの戦いをくぐり抜けてきた、カダール軍の猛者。背中と腕には大砲が埋め込まれており、その噴射砲は破壊力抜群の威力を持つ。一方、操り爆弾といったような補助的な攻撃も繰り出しくるので、いっときも油断ならない敵である。ひたすら力で押してくるタイプなので、まとめて魔法攻撃をかけると有効だ。

ハイウィッチ



カダール軍の女魔導士の中でも、最高の魔力を持つものたちにハイウィッチの称号が与えられる。魔法攻撃の威力もさることながら、敵からの魔法攻撃に対する耐性が非常に強い。アンジュ、ラスティらの魔法だけでは決して倒すことはできないだろう。懐に入り、強力な物理攻撃をしかけて一気に潰したい。

魔導将軍ラグロス、ついに立つ

螺旋回廊が続くラグロスの塔 ラスティ怒りの魔法が炸裂!!

1階のカダール軍を殲滅したミュウたちは、塔の頂上へつながる回廊へ。螺旋状に続くこの回廊は、幅が狭く、頭上から弓兵の集中攻撃をくらうことは避けられない。このレベルになっても、ロングショットは脅威。保護シールドとパワー吸収がポイントである。また、敵が攻撃してくるということは、こちらからも攻撃できるということである。しかし、シラナミやナズナの弓攻撃はなぜか弓兵には避けられることが多い。要注意である。ラグロスとの決戦においては、アスカ、カムイらにストロングをかけておくとかなり有利に戦えるはずだ。

◀次元の扉を開こうとしている7人委員会。彼らの野望は、世界を暗雲で包む。

▶こともなげに、王と王女殺しを口にするラグロスに、ラスティの怒り爆発!!



◀頭上からのロングショットはかなり厄介。確実にパワー吸収を使っていきたい。

▶保護シールドを張りつつ、少しずつ移動。ひとりだけ飛び出ないよう慎重に。



▶ラグロスのエナジードレインは、相当量のHPを吸い取られる。こまめな回復が基本である。

◀ラグロスの攻撃魔法に対して、ラスティの回復魔法、ギガヒーリングは必要不可欠。

ラグロスの最期

ミュウたちに敗れ、死にゆくラグロスは亡きガルザードの名を呼ぶ。武力、魔力双方に秀でた兄。絶対に追いつけない兄に対し、ラグロスが日々抱いていた感情とはいかなるものだったのか……。

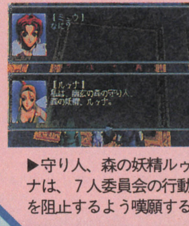


◀血を分けた兄弟だったラグロスとガルザード。憎しみ合ってはいたが、心の底には、やはり兄弟の情があった。

幽玄の森の守り人：ルゥナ

またしても姿を消した7人委員会が目指す、幽玄の森。そこには、異世界カカルクランへの扉があると噂されている。そしてミュウたちの前に現われた守り人ルゥナ。世界は今、最大の危機に直面している。

◀ラグロスを倒したミュウたちの前に、突如現われるルゥナ。



▶守り人、森の妖精ルゥナは、7人委員会の行動を阻止するよう嘆願する。

特別データ編～シラナミの盗める技

シラナミの得意技"技を盗む"はとにかく使える。どんな技が盗めるのか、一挙公開!

技名	効果	スキル	スキルLv	射程	消費行動力	MP	属性	命中率	目標	盗める敵
ハードクラッシュ	3本の衝撃波が斬る	剣	28	3	2	0	精	100	敵	ホークレディ
裏影斬	影共々敵を斬る暗黒剣技	忍	6	2	0	0	闇	100	敵	くのいち
ビーストダイブ	遠距離に届く飛び込み攻撃	飛	10	3	0	0	水	90	敵	風鬼
テラーボイス	恐怖の音波で混乱	竜	11	3	1	0	精	1/8	敵	マミー
スモールボイス	集団に縮小の魔法効果	竜	17	3	2	0	―	1/8	敵	デスバット
眠り爆弾	爆発して眠りのガスを吹き出す	砲	7	3～2	3	0	精	1/4	敵	リザードマン
操り爆弾	爆発して操りのガスを吹き出す	砲	10	4～2	3	0	精	1/4	敵	重装兵
キラーファング	牙で攻撃	熊	9	2	0	0	―	100	敵	アリジゴク
毒の水	縮小効果がある	呪	6	3	4	0	―	100	敵	河童
神速回避	回避率80%で攻撃を避ける	防御	12	―	0	0	―	―	味方	ガルザード・親衛隊
エナジードレイン	相手のHPを吸収・味方も可	攻魔	5	2	0	30	霊	100	敵・味	餓鬼・ゴースト・スピリット
サクリファイス	自分のダメージを完全回復	攻魔	7	2	0	51	霊	3/4	敵	屍導士
マジックドレイン	相手のMPを吸収・味方も可	攻魔	10	2	0	0	霊	100	敵・味	天蓬元帥
スリープ	相手を眠らせる	特魔	2	3	0	8	精	1/4	敵	上級魔導師・マジシャン
魅了	魅力で相手を操る	特魔	11	3	0	15	精	1/4	敵	くのいち・ミズタマ

A級保存版!!

ストーリー攻略第5弾

機械城始動から始まる、激動の最終章
ついに明かされる、ルーナ出生の秘密から
ナルの正体、そしてガレオンとのファイナルバトル
LUNARのすべてを今、ここに!



ルナ シルバースターストーリー LUNAR SILVER STAR STORY

●RPG ●全年齢推奨
●定価￥6,800
●発売元・GAME ARTS／角川書店／開発元・日本アートメディア
●発売中 ●バックアップメモリー129

開発度 100%

本誌創刊当時から5回に渡って連載してきた"LUNARストーリー攻略"もついに最終章を迎えた。

思えば昨年、サンプルロムをいただいてブルグ村を出発したころは、まだ暑い季節であった。パーティはアレスとラムスとルーナ。世界の命運を握っているとはまだ知らない彼らは、少年冒険隊のようだった。ほんのいたずら心から始まった白竜の洞窟への冒険。老竜ファイディとの出会い。穏やかな村の日常から、ちょっぴり外れただけのはずの少年たち。が、そんな彼らを大きな運命の波がのみ込み、激動の未来へと押し流していったのだ。

筆者がおくる現実の季節も、木の葉が散り、ジングルベルが鳴り響き、新しい年を迎えた。半年にわたって楽しませてくれた画面内のアレスのまわりには、ナッシュ、ミア、キリー、ジェシカという、苦楽を共にした頼もしい仲間たちがいる。

主人公のアレス。数々の冒険を乗り越えて大きく成長した。念願のドラゴンマスターとなり、過酷な最後の運命に、正面から立ち向かおうとしている。

見栄っ張りで気の弱いナッシュ。彼の裏切りは全員に衝撃を与えたが、決意を新たにしたナッシュは、愛するミアと仲間を守る頼もしい男に成長した。

引っ込み思案で泣き虫だったミア。自ら行動を起こし始めた彼女は、今では強く清らかなヴェーンの若き当主であり、最強の魔法の使い手である。

気楽な盗賊稼業に溺れていたキリー。その大きな力を他人のために使うことを覚えた彼は、パーティ最強の戦士。大酒飲みなところは変わらないが……。

ジェシカ。このおてんば娘も、改めて父を愛する心やキリーへの愛情に目覚め、女性として、そして有能な神官として成長した。パーティ唯一の回復系という重要な役割を担ってくれる。

序盤、戦士の役割を果たしていたラムスは、メリビアで道具屋の主人としてパーティをバックアップ。飛び猫とからかわれ続けたナルも、今回の攻略で意外な真実の姿を見せてくれた。アレスたちを導いた風来坊のレイクも、正体が明らかにされる。が、パーティの行く手は、まだまだ平坦な道ではない。

氷のような心を持つゼノビア、狡猾で残忍なロウイス、心揺れ動く優しいフェイシアの魔族3姉妹や、すべての魔族の希望と思惑を秘めて動き出す、敵の要塞・機械城。そして、最強の敵としてアレスたちの前に立ちはだかる、魔法皇帝ガレオン。彼の本当の目的は？ そして、さらわれたルーナは……？

もちろんヒロイン・ルーナの正体もこの最終章でやっと明らかにされる。彼女を苦しめた夢の意味も、不思議な力を秘めた歌声の秘密も。明るく、どちらかというとオキャンなルーナに見え隠れしていた、どこか憂いを帯びた影。彼女自身も正体のわからなかった、不可思議な不安感と焦燥感……。さあ。すべての謎を解くため、アレスと共に最後の冒険に旅立とう。未来に待つのは明か、それとも暗か？

今回は連載最後を記念して、ちょっとお得なアイテム入手方法と、最終3大ボスバトルを特集で掲載した。特にファイナルバトルのVSガレオンは、「手強い〜」「倒せない〜」というプレイヤーの声が多い。掲載したのはあくまで編集部が使用した戦法だが、ガレオンを倒したのも事実だ。最終戦で煮詰まっている読者に参考にしてほしい。また、掲載した攻略はファイナルバトルのガレオン戦まで。このあとは感動のエンディングがある、と予測される。これも誌面で見るより、個々の読者にお任せしたい。

蛇足だが、筆者もここでセーブしてあり、ちょうど本誌がみなさんのお手もとについたころ、プレイしようと思っている。最後までおつき合いいただいた読者のみなさん。ご一緒にエンディングを楽しみましょう。

最終攻略を華麗に飾る

㊙㊢アイテム入手法大公開!!

壮大なストーリーを有する…… という広告どおり、とにかく長～いLUNAR。波乱万丈の展開でプレイヤーを飽きさせることはないが、戦闘がキツイのはRPGの宿命。それを楽しむゲーマー魂もアリだけど〝戦闘が楽になる便利なアイテムないかな〟って思っちゃうのもわれら一般ピープルの性。で、ご要望にお答えしてこんなアイテム群はいかが？ オプションやブロマイドは装備可能だし、アルテナの泉は気分をリフレッシュ！（あったんだねぇLUNARにもこういうお楽しみが。でも、いいなぁ滑らかな白い肌…… なんだナッシュか、ということもあるぞ)。アイテムによってはストーリーが進んでいると手に入らないものもある。しっかりチェックしよう！

入手しにくいオプション

あると確実の戦闘が楽になる３つのオプション。ただし手順を間違え、行動の時期を逃すと入手不可能になってしまうので注意したい。特に〝疾風の指輪〟と〝魔神の涙〟は入手準備の手順がいる。できればゲームを始める前に、起動時期を読んで覚えておこう。

■魔眼石の指輪

前回の本誌攻略まで進んだ人でも間に合うのが、この〝魔眼石の指輪〟。誰でも装備でき、消費MPが半分になるスグレモノだ。強敵が続々登場する最終章の必需品なので、必ず入手してから行こう。入手方法はヴェーンVS機械城のあと、盗賊ギルドの試験をしてくれたダモンに２回話しかける。ヴェーン脱出後、機械城に潜入する前に〝ダモンの塔〟へ寄り道しよう。



ナッシュ専用

◀攻撃魔法がメインのナッシュは、MPの消費量が力の要。グンと楽になるぞ。

■疾風の指輪

装備すると攻撃回数が１回増える指輪。入手法はリッツアの泥棒市場でさらわれる前のリラと会話し、遊ぶ約束をしておく。ヴェーンVS機械城の後、再びリラと会話するともらえる。約束をしていないと無効だ。

■魔神の涙

通常攻撃が全体攻撃に。入手法はドラゴンマスターになってからナッシュが抜けるまでにランの村の村長から名誉村民の称号をもらっておく。ヴェーンVS機械城後、機械城突入の前に再び村長と話すともらえる。

ブロマイド入手法

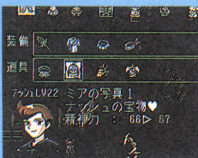
特定のキャラが装備可能な女性キャラのブロマイド。ミアとジェシカは３枚ずつあり、ルーナや魔族３姉妹のものまである。ミアの１枚目はナッシュがあらかじめ持っているが、装備品だということに気づかない人も多いようだ。やはり入手時期があるので注意しよう。

■ルーナ



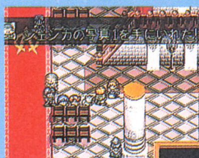
▲エンディング時、メリビアのラムスの店で、ラムスと２回会話すると入手できる。

■ミア１



▲ナッシュが初めから持っていて、精神力がアップする。忘れずに装備しておこう。

■ジェシカ１



▲キリーが入ってから辺境へ行く前に、アルテナ大神殿のジェシカ好きの娘と２回話す。

■ミア２・ジェシカ２

ガレオンに負けたあとのメリビアで、ジェシカとミアが仲間に入る前に、お店のラムスに話しかけるともらえる。

■ミア３・ジェシカ３

メリビアに行く前ラムスに30S貸すと（ブルグ村の武器屋２階にいる男と話す）エンディング時にラムスから入手。

■ゼノビア・ロウイス・ファイシア

キリーが入ってから、パオの村でジェシカたちが倒れるまでの間に、メリビアのラムスから買うことができる。

アルテナの泉入浴法

マリウス地方ミロードへ行く森の手前と、スタジウス地方への出口近くにあるふたつのアルテナの泉。特殊な使い切りアイテム〝せっけん〟を持っていると入浴でき、メインキャラのお楽しみグラフィックを覗き見できるのだが…… さすがに女湯は手強い。ガンバロウ。

まずは〝せっけん〟を入手すること

入手できる機会が少ない、使いきりの〝せっけん〟。ここに入手法のすべてを掲載しておく。３の方法を使えば必ず１個は手に入るので、泉の手前でセーブしておけば何度でも楽しめるが、それでも男湯用と女湯用の２個ぐらいはキープしておきたい。特に女湯はミアとジェシカ２枚のグラフィックが用意されており、どちらかがランダムに登場するので、１回見ただけで満足してしまうと大損だ。

1、最初にカタリナ大陸に渡るとき、船内でよろず屋のオヤジが売っている。が、１個1000Sと非常に高価。
2、イベントアイテム『盗賊ギルドの証』を手に入れたあと、ヴェーンへの〝試練の迷宮〟にある鍵の掛かったオレンジ色の宝箱から入手できる。
3、リッツアで『白竜の翼』を取り戻したときに一緒にもらえる。これはイベントなので、必ず入手できるはずだ。

マリウス地方（男湯）

簡単に行けて簡単に入れると思ったら、やっぱり男湯。ここで使いきりの〝せっけん〟を使うのはもったいないような気がする。が、その趣味の方は、ぜひどうぞ。傷だらけで逞しいキリーの（ピーッ）とか、ナルシーなナッシュの姿態が拝めます。

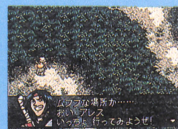


▲なんでポーズとるかなこの男は。ユーザーサービスだと思ってください。

スタジウス地方（女湯）

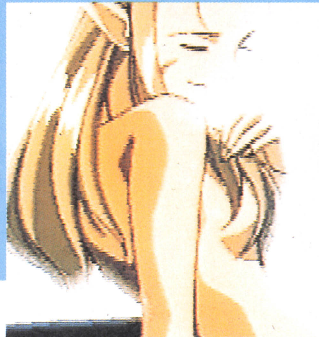
女湯に行くには〝あやかしの森〟を通らなくてはならないのだが、ここの敵はメチャクチャ強い！ かなり強くなっていても大苦戦するし、すぐ全滅してしまう。とにかく逃げまわってたどり着くべし。





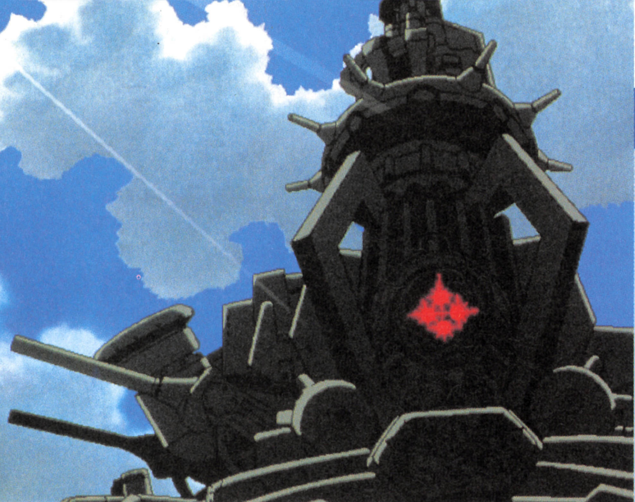


◀見掛けにだまされちゃダメ。ガレオンより強いんじゃなかろうか（失礼、魔法皇帝様）。とにかく逃げる、これがいちばん。





▶苦労のあとには幸せが。もう一度あの森を通りたくはないから、入浴前にセーブ。何度も見て両方観賞しよう。



辺境→魔法都市ガレオン

機械城VSヴェーン

アレスの叫びも空しく動き出した機械城。が、ルイド内からは魔法やアイテムでは脱出できない。再び来た道を戻り外に出ると、クレーターの一部が破壊され、ルイドを覆っていた結界も消えている。破壊部分から脱出したアレスたちは飛行船に乗り込み、機械城の追跡開始。移動中の城に追いつき空からの侵入を試みるが、城自体にも結界が。どうやらアルテナ大神殿を目指しているらしい。反撃の手立てを思いついたミアの提案で、ヴェーンへ先まわりすることに。

ヴェーンでレミリアと相談したミアは、この魔法都市の真の力を解放し、機械城を迎え撃つことを決意する。が、会議中ナッシュの姿は見えない。一度は裏切ったナッシュはレミリアと顔を合わせにくいらしく、外で住民の避難を指示している。ヴェーンの力の解放にはパーティ全員の協力が必要なので、アレスはナッシュを呼びに中央広場へ。

レミリアから励ましの言葉を掛けられはりきるナッシュを含む全員で、"銀の塔"の封印された最上階へ。窓の外に迫りくる機械城が映し出された封印の間で、秘めたるヴェーンの力を解放するという。キリーとジェシカ、ナルとアレスが左右の配置につき、ナッシュの横で中心に立ったミアが呪文を唱えると、ヴェーンから機械城に閃光が走る。が、攻撃を受けつつも吐き出された機械城からの黒い光線がヴェーンに激突し、魔法都市は炎を吐きながら墜落。

衝撃は受けたが辛くも無事だったアレスたちは、ミアの言葉で機械城の結界が消失したことを知り、白竜の翼で崩壊したヴェーンから脱出する。次はいよいよ、ガレオンの待つ機械城への潜入だ。

CAPTURE CHART

1：
ルイドを出て飛行船に乗り込み、機械城を追い掛ける。城には結界があって入れない

2：
アルテナの塔を目指す機械城を止めるため、ミアの提案でヴェーンへ先まわりする

3：
ヴェーンの住人を避難させ、この都市の真の力を解放するため"銀の塔"へ

4：
"銀の塔"の最上階でミアを中心に力を合わせ、機械城を迎え撃つ。力がぶつかりヴェーンは墜落するが、機械城の結界も消失する

5：
白竜の翼でヴェーンを脱出し、テムジンと草原の民たちの力を借りて、機械城に潜入

6：
"皇帝の五座"に続く封印された扉の前で、ファイシア登場。扉の封印を解き、追ってきたゼノビアとロウイスを食い止めてくれる

7：
"皇帝の五座"でガレオンを倒すと次の間にルーナが。が、ルーナは女神アルテナとして目覚め、呪歌で四竜の力を解放。アルテナ大神殿から"魔道都市アルテナ"を復活させる

8：
再びガレオンが登場。アルテナを連れ去ろうとするので戦いを挑むが、力足らず全滅

9：
メリビアで目覚めたアレスは、ミア・ジェシカと共に戦意喪失したキリーとナッシュを励まし、新たなる戦いを決意する

10：
レイクが現われ、白竜の翼でブルグの"ダインの塚"へ。ルーナとアルテナの転生の秘密を語り、自分がダインだったと告白する

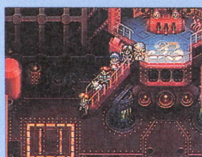
11：
アレスが塚からアルテナの剣を抜き真のドラゴンマスターに。同時にナルが竜として目覚め、みんなを乗せて"魔道都市アルテナ"へ

12：
"魔道都市アルテナ"でルーナに化けたロウイスが現われ、呪いをかける。呪われたまま進んで行くと、上の階でロウイスとの戦闘に

13：
ロウイスを倒し"女神の塔"に潜入。最深部でゼノビアが登場し、全員に心の闇を見せる

14：
ナルの励ましで闇を脱出するとゼノビアとの戦闘に。ゼノビアを倒し"女神転生の間"へ

15：
全世界の魔法力を集めるアルテナ。ついにガレオンとのファイナルバトルに突入する



▲来た道を外へ。大バトルのあとなのでHP・MPが心細い。むだな戦いは避け必ずセーブ。

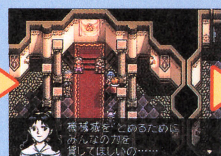


▲なんとか機械城を止めたいアレスたち。飛行船に乗り込み、とにかく空から追うことに。

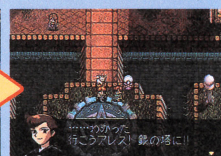


◀空からの侵入が結界によって阻まれ、その機能にキリーの口からもグチがこぼれる。





▲女神の塔の守護都市・ヴェーンの当主として、アレスたちの協力を仰ぐミア。



▲暗くいじけた心が吹っ切れたナッシュも、ミアと力を合わせるため"銀の塔"へと向かう。

銀の塔

▶封印された扉を開け、塔の最上階へと向かうアレスたち。先導するミアの表情にも、並々ならぬ決意が浮かんでいる。







◀塔の最上階に、ヴェーンの秘められた力を放出する部屋があった。それぞれ配置につき、攻撃に備える。



▶自らの名でヴェーンの力を解放する、自信に満ちた魔法ギルドの当主、ミア・オーサ。





墜落するヴェーン!

機械城　その１

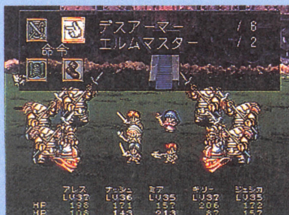
ガレオンとのバトル

アルテナ大神殿のそばで停止している機械城に入ろうとするが、入り口から敵が出てきて戦闘に。二度戦っても次々沸き出る敵に進退極まっていると、どこからか見慣れた攻撃が炸裂し、敵を撃退してくれる。攻撃は草原の民・テムジンたちの援護射撃だった。入り口の攻防は彼らに任せ、城に潜入する。

敵を倒しながら進んでいくと、奥の機動室で巨大な動力部に組み込まれた白竜ファイディを発見。機械城は４竜の体を動力源に動いていたのだ。変わり果てたファイディの姿に、ショックを受けるアレスとナル。が、その奥の美しい空中庭園では、花を愛する魔族や絶滅を逃れた妖精たちが穏やかに暮らしており、口々にガレオンを称えていた。彼らにも生きる権利があるはず。複雑な思いに駆られながらも信じる道を進むしかないと思い直し、前進する。

封印されて開かない扉の前で行き詰まった彼らの前に、傷だらけのフェイシアが現われる。彼女は扉の奥にある“皇帝の玉座”にガレオンがいるという。傷を魔法で直そうとするジェシカを止め、急いでガレオンに会えといいながら扉の封印を解くフェイシア。彼女を追って現われたゼノビアとロウイスをくい止め、アレスたちを先へ進めてくれるが、先を急ぐ彼らの背中からフェイシアの悲鳴が……。後ろ髪を引かれながら“皇帝の玉座”へと急ぐ。

“皇帝の玉座”でガレオンを倒すアレスたち。アレスはルーナのいる部屋にかけ込むが……。



▲入り口の敵は強敵ではないが、あと戻りできないのでむだな体力消耗は避けたい。

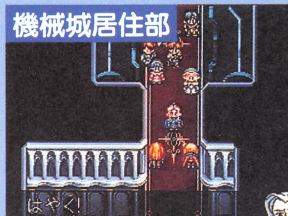

▲見慣れた攻撃が炸裂し、形勢が逆転した。援護射撃をしてくれたのはだれだ？

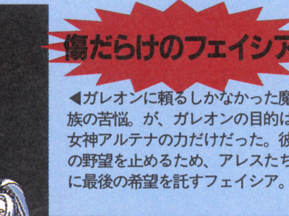


▲頼もしい仲間の思いがけない援護。テムジンたちにここを任せ、機械城に潜入する。



▲無残なファイディの姿に息を飲むアレスとナル。彼らの肉体はこのために奪われた。



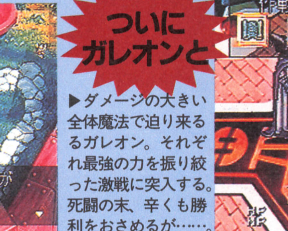


傷だらけのフェイシア

◀ガレオンに頼るしかなかった魔族の苦悩。が、ガレオンの目的は女神アルテナの力だけだった。彼の野望を止めるため、アレスたちに最後の希望を託すフェイシア。



▶アルテナの力があふれ、花が咲き乱れる美しい庭園。回復もできる。



ついにガレオンと

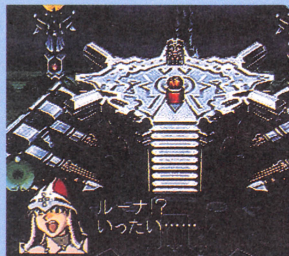
▶ダメージの大きい全体魔法で迫り来るガレオン。それぞれ最強の力を振り絞った激戦に突入する。死闘の末、辛くも勝利をおさめるが……。

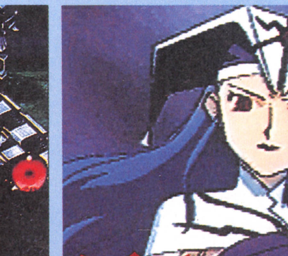


機械城　その２

女神アルテナの復活

駆け寄るアレスの前でルーナは禍々しい女神の姿に変貌する。ルーナこそ女神アルテナの転生だった！　アレスの愛した人間のルーナは、彼女の中で消えたという。アレスを冷たく突き放し呪歌で四竜の力を呼び覚ますルーナ。壁が崩れ目前の女神の塔から巨大な空中都市“魔道都市アルテナ”が出現し、倒したはずのガレオンも登場する。あれは彼の影武者だった。アルテナと共に去ろうとするガレオンに戦いを挑むが、全滅してしまう。







◀あふれる愛を持ったはずの女神アルテナ。が、瞳に愛のない、この禍々しいイメージは？

ルーナ、女神アルテナとして目覚める!!

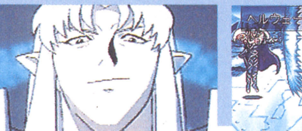


女神の塔が、魔道都市アルテナに!!

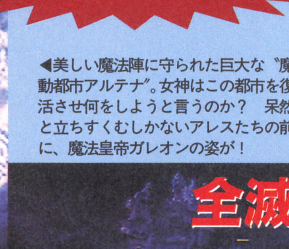
◀美しい魔法陣に守られた巨大な“魔動都市アルテナ”。女神はこの都市を復活させ何をしようと言うのか？　呆然と立ちすくむしかないアレスたちの前に、魔法皇帝ガレオンの姿が！

四竜の力が解放される!

▼アレスの非力を嘲るガレオンと、恋人のように寄り添うアルテナ。再び戦いを挑むが…。



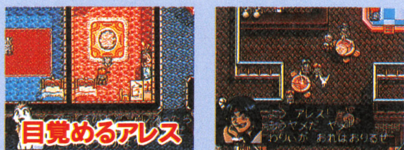


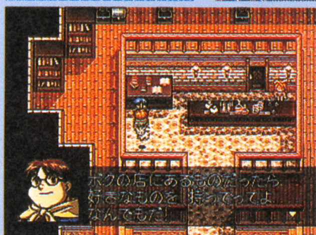


メリビア

ガレオンとの戦いで傷つき倒れたアレス。目覚めたのはメリビアの〝メルの館〟で、3日も眠っていたという。負傷者の看護や街の治安維持などミアとジェシカは頑張っているが、ナッシュとキリーはガレオンとのあまりの力量の差に戦意喪失し、海とカモメ亭で飲み潰れている。

戸惑ったアレスがミアとジェシカを連れてくると、彼女たちと会話するうち元気を取り戻すナッシュとキリー。新たなる戦いを誓った彼らの前に、再び謎の男・レイクが現われる。





◀ラムスが店の品物を無料で提供してくれる。最終戦に備え、ここで手一杯「星屑の光」を貰っておこう。

ブルグ村(ダインの塚)

15年前の真実

白竜の翼で冒険の出発の地、ブルグのダインの塚へアレスたちを連れてきたレイク。ナルはなぜレイクが白竜の翼を使えるか疑問に思うが、レイクは15年前の真実として驚くべき話を語り始める。

15年前、若き日の英雄ダインとガレオンの前で、絶対神の存在より人間ひとりひとりの可能性に未来を託す決心をした女神アルテナ。自らの魔法力を放出し、アルテナの恵みという形で世界中に浸透させようとした。それを止め、絶対神の必要性を説くガレオン。しかしダインは、アルテナの気持ちを察して彼女の力の暴走を止めるため、ドラゴンマスターとしての力を使い切ろうとする。

ふたりを必死に思い止まらせようとするガレオンの前で力の放出が始まり、やがてただの人間に戻ったダインの手には、人間の赤ん坊に転生したアルテナの姿があった。それがルーナだという。

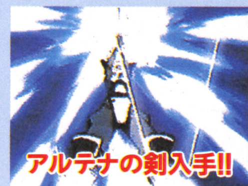
すべてを知っているレイクこそダインその人であった。ダインに導かれアレスが塚からアルテナの剣を引き抜くアレス。竜の装備が反応し、アレスはついに本当のドラゴンマスターに。同時に、ナルも竜として目覚める。最後の決戦におもむくべく、最強のパーティとなったアレスたちはナルの背に乗って〝魔動都市アルテナ〟へと向かう。



◀魔法の輝きの中でお互いを信頼し見つめ合う女神アルテナとドラゴンマスター・ダイン。



▶ドラゴンマスターの力をなくしたダインは、風来坊レイクとしてあてのない旅に出たのだ。



◀心ある者が現われるまで剣を封印したダイン。今、アレスによってその封印が解かれる!



▶不思議な生物ナルは竜であった! みんなを空中都市に運ぶため変身するナル。

魔道都市アルテナ

ファイナルバトルへ……

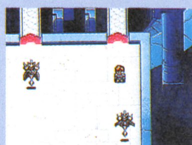
ナルに乗り〝魔道都市アルテナ〟の入り口についたアレスたち。もうあと戻りはできない。いつもの姿に戻ったナルを連れ〝都市内部〟に潜入する。

敵を倒して進んで行くと、奥から人間の姿のルーナが!? ガレオンの目を盗んで逃げてきたというが偽物だと見破ると、ロウイスが正体を現わし呪いをかけて去って行く。戦闘のたびにだれかが眠る呪いに苦戦しながら進むと、上の階で再びロウイスが登場し戦闘に。彼女を倒すと呪いは解ける。

〝女神の塔〟で色合わせの仕掛けを抜けたアレスたちの前にゼノビアが。彼女はパーティ全員の弱い心を闇に投影し、それぞれをその空間に閉じ込めてしまう。エゴイスティクなナッシュ。わがままなジェシカ。弱虫のミア。オプティミストのキリー。が、幾多の試練を乗り越えてきた彼らの強い心は闇を退け、必死に声を掛ける現実のナルのもとへ帰ってくる。最後に残ったアレスはルーナに裏切られたと感じる弱い心と葛藤するが、無事帰還。強い心と信頼で結ばれた一行はゼノビアとの戦闘をも勝利し、最深部〝女神転生の間〟へ。

気持ちを引き締めるアレスたちの耳にガレオンの声が響く。ついにたどり着いたな、と。部屋の中心部には世界中から魔法力を集めるアルテナの姿が。しかし意識はすでになく、力の集中により彼女自身の肉体も崩壊してしまうという。アルテナの恵みを吸い上げられ、砂漠と化していく地上。やがて彼女の悲鳴が響き、すべての力がガレオンに集まり始めた。彼の目的はこれだったのだ。世界の未来を賭けたファイナルバトルが、今始まる!

都市内部



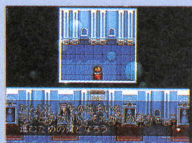
◀ブロックが閉まり、特定の敵を倒さないと進めない都市内部。



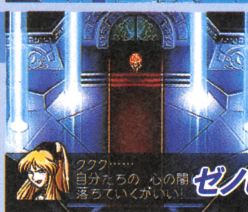


◀戦闘のたびにランダムに眠る。ロウイスとの戦闘中も同様だ。魔法で起こそう。

女神の塔



◀白・赤・青・黒の四竜の色合わせで進んでいく、塔内部。





◀心の弱い部分を突く、最も卑劣な罠。しかしアレスたちはそれを乗り越える。

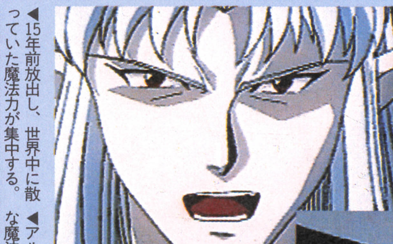
女神転生の間



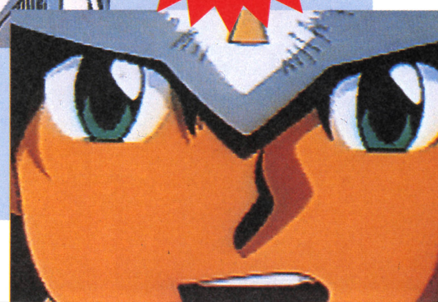
◀15年前放出し、世界中に散っていた魔法力が集中する。



◀アルテナの悲鳴と共に膨大な魔法力がガレオンに集中。







▲▶ガレオンの野望とは世界中の魔法力を吸収し絶対神になること。魔族も、アルテナでさえもその手段にすぎなかった。怒りに燃えるアレスたちとの最終決戦が始まる。

編集部はこう戦い、そして勝利をおさめた!!

ロウイス、ゼノビア、ガレオン 3 大ボスバトル攻略!!

最後に3大ボスバトルを編集部が使用した攻略方法で紹介する。敵の攻撃魔法も掲載するので、参考にしてほしい。以下、戦闘で使用した基本攻撃(個々のコマンドパターン)を記しておく。

まずアレスは1ターン目に気勢、それ以降は剣舞。ナッシュはサンダーボルト。ミアは全員にひと通りグランドシェルをかけ、アレスとキリーにグランドウェポンをかけた後、ファイアブラスト。キリーは1ターン目にヒートアップ、それ以降はパワースラッシュ。ジェシカは1ターン目に全員に加護の祈りをかけ、みんなのHPをチェックしながら癒し・やすらぎ・慈愛の祈り。これを敵の攻撃や適性、その時々の状況によって変化させていく。戦いの前にHP・MPはマンタンに、アイテムはMP回復を手一杯持っておこう。また、数に限りのあるMP回復アイテム『白銀の光』は、ガレオン戦での需要が非常に大きい。前線の2バトルのMP回復は、ラムスの店で手に入れた『星屑の光』でフォローしておこう。

高笑いする女　ロウイス

ダメージ回復はマメに行なう

多種の魔法を巧みに操るロウイス。特に注意したいのが動きを封じ込めるフレイムバインドだ。攻撃パターンは基本攻撃だが、ミアはフリーズブロウで。動きを封じられたキャラのフォローを忘れずに。次のボスに備えてMP回復は星くずの光で、白銀の光は温存。



▲直線上にいるすべてのキャラに大ダメージを与える魔法。



▲炎のベルトで巻き込み、動きを封じる。何もできなくなる。



▲激しい炎が燃え上がり、全員に大ダメージがくる。



▲キャラひとりにダメージを与えてくる、鋭い魔法の投げ刃。



▲ヒットした魔法力が爆発しキャラひとりにダメージを与える。

冷たい死の言葉　ゼノビア

石化攻撃に注意せよ!!

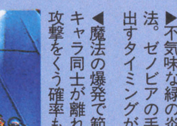
魔法のダメージが非常に大きい。特に移動を封じ、徐々に動きまで封じる石化は、すぐ浄めの祈りで回復しよう。範囲魔法が多いのでポジショニングは分散していたい。攻撃パターンは基本攻撃だが、回復はアレスの青竜の癒しで。消費量が多いのでMP残量に注意。



▲直線上にダメージを与え、ランダムに石化させる。



◀魔法の爆発で範囲に攻撃。キャラ同士が離れていれば攻撃をくう確率も低くなる。





▶不気味な緑の炎の全体魔法。ゼノビアの手を見ると、出すタイミングがわかる。

5パターン全9種の魔法攻撃

▼全体攻撃。竜巻がキャラを巻き上げ、中心に集めてダメージ。

▼範囲攻撃。トルネードで集められているので、避けられない。





▼全体攻撃。激しい炎全体を焼くつくし、大ダメージがくる。

▼全体攻撃。氷の攻撃でエクスプロードとWで受けると厳しい。





▼1キャラに致死。がこれを白竜の守りで防げると有利に。

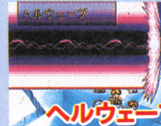
▼シールドを張る。このパターンのときにアレスはMPを回復。





▼直線攻撃。非常にダメージ大。ふたり以内ですめばラッキーだ。

▼全体攻撃。岩で押し潰す。ヘルウェーブとWで受けるとつらい。





▼全体攻撃。ダメージは小さいが、ガレオンが回復してしまう。

▼剣での直接攻撃。1ターン目だとこの攻撃だけですむのだが。





ファイナルバトル　魔法皇帝ガレオン

白竜の守りを多用。MP回復アイテムが攻略のカギを握る!!

ふたつの魔法の連続全体攻撃をするガレオン。ダメージが非常に大きいので、下手をすると手も出せずに全滅。実はこのガレオン、挑戦したときのレベルに合わせ強さも変化する。攻略のコツは一度だけ魔法を回避する白竜の守り。全員常にシールドを張り、ダメージは一度ですます。ただし60もMPを使うので、残った白銀の光は全員が持ちすべてアレスに使おう。魔法防御の高いオプションを装備するのも有効な手段だ。

ガレオン戦でのコマンドパターン



▲毎回白竜の守り。それ以外の暇はない。2～3回しか唱えられないが、他キャラでターン内にMP回復し、繰り返せ！



▲サンダーボルト。MPが切れ、魔眼石の指輪を持っているなら星くずの光を自分に。いないならアレスのフォローに。



▲全員にグランドシェル、キリーにグランドウェポン。攻撃はファイアブラストだが、回復の暇がないのでMPを節約しよう。



▲ヒートアップ&パワースラッシュ。アレスが忙しいので彼が攻撃の要に。星くずの光でMP回復し、すべて切れたら通常攻撃。



▲回復は彼女に頼るしかない。加護の祈り、癒し・やすらぎ・慈愛・奇跡の祈りを使う。気絶を回復したら加護も忘れずに。




◀アレスは自分でMP回復する暇もない。毎回これだけだ。それでも二度目のダメージがある。




▶MP絶対量の少ないアレスだが、白銀の光はすべて彼ひとりに。いくつあるかが勝敗を決めるぞ。



3つに分岐したChapter-3と
すべてが集結するChapter-4
そのストーリーの展開を徹底紹介

●シミュレーションRPG
●全年齢推奨
●リバーヒルソフト
●発売中
●定価￥5,800
●バックアップメモリー233

開発状況
100%

Tactics Ogre

タクティクス　オウガ

Let Us Cling Together

選択肢を選ぶことによるマルチストーリーで展開が変わるため、Chapter-3では主人公の置かれる立場が全く違ってくる。3つのシナリオとChapter-4の基本部分を紹介する。

3つのシナリオを生きるデニム 本当の戦いの意味を知ってほしい

すでに発売中のため、正月をタクティクス三昧で過ごした読者も多いと思うが、もうエンディングまでいったのであろうか？　それとも手強い戦いに悩み、なかなか進めずに苦労しているのかもしれない？

前号でも特集したが、『タクティクス　オウガ』はデニム（主人公）が選ぶ選択肢によってアラインメントが変わり、これによりシナリオが大幅に変わっていく。特にChapter-3では3つのシナリオがあり、デニムの立場や戦うマップ、そして仲間なども違うものになっている。その分岐点とChapter-3までの流れはすでに紹介したので、今回はその続きとなる、3つのChapter-3のシナリオ。そして分岐したシナリオが集結するChapter-4を紹介しようと思う。

3つのシナリオで印象的なのは、デニムの立場も当然ながら、幼なじみのヴァイスの存在だろう。結果的にヴァイスが本当の仲間になるのはロールートのみ。またChapter-4でシナリオが1本化するが、真のエンディングにいくためには、正しい選択肢を進んでいなければならないのだ。どのシナリオが真のエンディングへの道なのかは、ここではあえて伏せさせてもらうが、いずれのシナリオも深いテーマと練り込んだストーリーを持っている。一度はすべてをプレイすることをおすすめする。

Chapter-3で共通する重大なイベントとは!?

シナリオが変わることで、当然デニムの立場なども変わっていくが、Chapter-4の伏線となる共通のイベントはチェックしておこう。それがデニムの姉であるカチュアの出生の秘密だ。ローディス教国はなんのためにドルガルア王の娘を探し求めていたのか？　カチュアの存在はエンディングに向けても、大きくかかわってくるはずだ。



◀暗黒騎士のランスロットは、ドルガルア王の娘を探していた。それが、カチュアだったとは!!

▶ロスローリアンと行動を共にして、デニムと敵対するカチュア。彼女はなんのために戦うのだろう。

Chapter-3, ChaosRoute
駆り立てるのは野心と欲望、横たわるのは犬と豚

デニムの理想のもと解放軍が結束

大義のための同胞の虐殺を認めることができなかったデニムは、公爵によって罪をなすりつけられてしまう。しかし、真の平和のための戦いに気づき始めたデニムは、逆に1歩ずつ公爵にプレッシャーをかける存在となって成長していく。さらに公爵は現状を打破するため、暗黒騎士団と密約を結ぼうとするが、バクラムに接触したヴァイスの野心により、公爵は暗殺されてしまう。指導者を失ったウォルスタ解放軍はデニムの理想のもとに再び結束し、バクラムと暗黒騎士団という最大の敵を倒すための戦いを準備していくことになる。



◀虐殺の首謀者という汚名も、デニムを止めることはできなかった。

▶理想のために自分を捨てたレオナールは、デニムと戦い、散っていく。

◀公爵を殺し、暗黒騎士のランスロットも殺害しようとするが、救援の出現で失敗してしまう。

◀野心の虜となったため、ヴァイスは絞首台で死ぬことに。

◀真の平和を取り戻すために、解放軍のリーダーとなる。

Chapter-3, NeutralRoute

すくいきれないもの

ギルダスとの悲しい戦い

大義のための同胞虐殺を許せず袂を分かっていたデニムだが、バクラム軍に対抗するため、再び公爵と手を組むことに。しかし、ヴァイスはそれを認めることができず、解放軍を脱走してしまう。公爵の命によりヴァイスの追討に向かうが、その途中ライムの戦いで行方不明になっていたギルダスと遭遇する。しかも、ギルダスは屍術師ニバスによって不完全なゾンビにされてしまっていた。デニムはギルダスの魂を救うため悲しい戦いをすることに……。さらにヴァイスが公爵を殺し、レオナールもカチュアによって殺されてしまう。



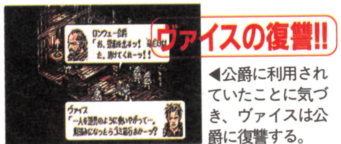
◀幼なじみのヴァイス追討という、つらい命令がデニムに下される。



◀デニムの父プランシーは逃亡に成功するが、再び捕まってしまう。



◀ゾンビとなったギルダスがデニムの前に出現。救うことはできない。



ヴァイスの復讐!!

◀公爵に利用されていたことに気づき、ヴァイスは公爵に復讐する。



▲公爵亡きあと解放軍を率いるレオナールだが、敵についたカチュアによって殺されてしまう。

Chapter-3, LowRoute

欺き欺かれて

ガルガスタンと最終決戦

理想のために同胞の虐殺を認めてしまっていたデニムだが、指導力の衰えた公爵をレオナールと協力して倒すことになり、その後レオナールとも戦う。さらに、ネオ・ウォルスタ解放同盟を吸収した新たな解放軍を組織し、ガルガスタン軍に対抗しようとしていた。しかし戦力の差は激しく、これを打破するためにヴァイスの部隊を囮にしてデニムの部隊が背後から直接枢機卿を倒す作戦を計画する。作戦は成功し枢機卿は自害するが、まだバクラム軍と暗黒騎士団がヴァレリア諸島に脅威として存在していた……。



▲ヴァイスとの共同戦線で、ウォルスタの未来が決まる。



◀ついに枢機卿と対峙するデニム。投降をすすめるが、自害をしてしまう。



ヴァイスが仲間に!

◀ヴァイスが仲間になり、負傷をしたウォーレンの見舞い行く。



◀バクラム軍とロスローリアンの関係が……。

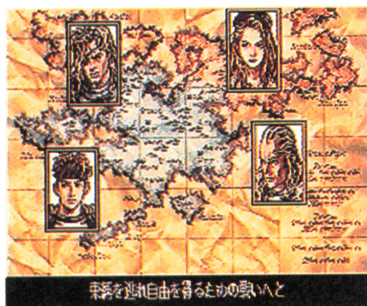
Chapter-4

手をとりあって

自由を得るための戦い

バクラム軍のフィダック城を陥落させたデニムだが、暗黒騎士のランスロットがカチュアを正統なるヴァレリア諸島の統治者として宣言してしまう。ローディス教国はいったい何を目的としているのだろうか？　またカチュアのみならず、デニムの新たな出生の秘密がここで明かされる。

ローディス側についたカチュア。自分の姉として彼女を取り戻そうとするデニム。人として数々の苦悩を乗り越えながら、終盤のストーリーを突き進んでいくことになるのだ。束縛を逃れ自由を得るための戦い。大きなうねりを見せながら、ヴァレリア戦乱は、ついに終盤へとさしかかっていることを知ることができるはずだ。



◀民族紛争から、支配する側と支配される側の対立に変わっていた。



敵についたカチュア

◀捕らえられていた聖騎士ランスロットの前にカチュアが現われる。カチュアの行動は何をもたらすのか？



ローディスのねらいとは

▶父親のプランシーから聞かされる衝撃の真実。ローディス教国はドルガルア王の遺産をねらっていた。

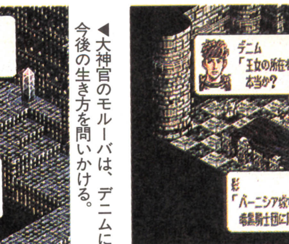


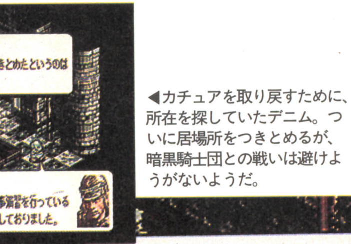
デニムの苦悩

▲バクラムの司祭とデニムの父親は実の兄弟だった。つまりデニムはバクラム人だったのである。

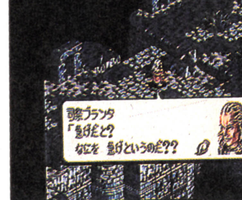


◀大神官のモルーバは、デニムに今後の生き方を問いかける。

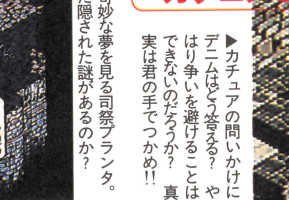




◀カチュアを取り戻すために、所在を探していたデニム。ついに居場所をつきとめるが、暗黒騎士団との戦いは避けようがないようだ。

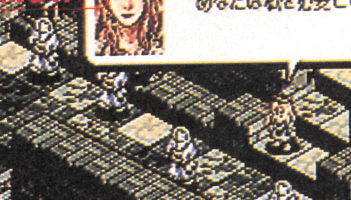


◀奇妙な夢を見る司祭ブランタ。まだ隠された謎があるのか？



カチュアと戦う!?

▶カチュアの問いかけにデニムはどう答える？　やはり争いを避けることはできないのだろうか？　真実は君の手でつかめ!!



セガを愛するサターンユーザーに支えられている名作復刻企画

SEGA AGES



セガエイジス シリーズ

カラーページ増量につき、めでたく当コーナーもカラー化。
新作情報から貴重な画面写真まで、バッチリお見せします!!

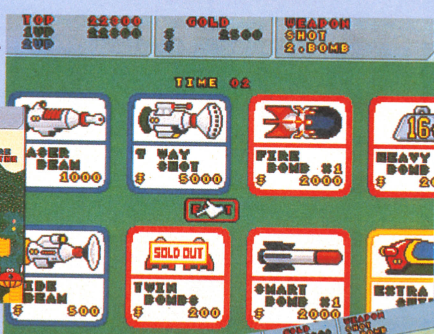
当コーナーついにカラー化。同時にSS版『ファンタジーゾーン』も初公開!!

ポップな画面と裏腹に高めの難易度 大人気シューティングがついに登場!

自機「オパオパ」を操作して、変化に富んだ8ステージを攻略していく横スクロールシューティング。パステルカラーのグラフィック、軽快なサウンド、可愛らしいキャラクターと、それまでのシューティングゲームには珍しいイメージでまとめられている。そして好バランスに完成されたゲームシステムで、長い人気を保ち続けた。自機のパワーアップを「アイテムの買い物」によって行なうという斬新なシステムも人気の秘密。ミスしても、お金さえあればどうにかなるのがありがたかった。



▲移植のほどは……画面を見る限り完璧。さすがと言うべきか。



▶買い物シーン。出現するショップの風船に触れると、この画面に。

▼ゲームスタート時にストーリーが表示される。読み切れないけど。



お金を集めろ!

▶敵を倒すとコインが落ちる。それを集めて貯めるのである。

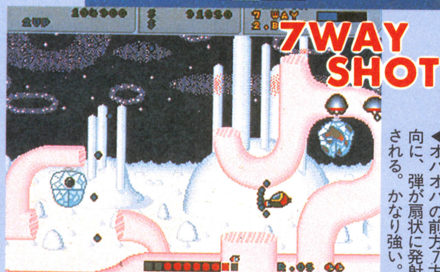
- シューティング
- 全年齢対象
- セガ
- 2月21日発売
- 定価￥3,800
- バックアップメモリー対応

開発状況 ?%

アイテムを買ってパワーアップ!

LASER BEAM

▶ボタンを押しっぱなしにすると、太いビームが前方へ放たれる。



◀オパオパの前方7方向に、弾が扇状に発射される。かなり強い。

ステージ3

▶ボスも可愛い。左側の砲塔からレーザーを撃つ。

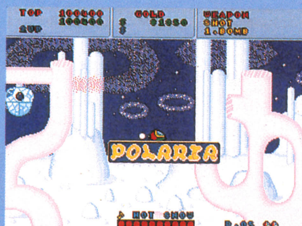
ボスを倒せ!



◀タコの足のようにクネクネ動く上下の手をねらえ!

ステージ4

海外仕様でもプレイ可能



◀オプション設定で海外仕様にすると、各ステージの最初にBGMの曲名が表示される。曲自体のアレンジが違うステージもある。さすがこだわり移植。

BGMの曲名表示



SEGA AGES LINE UP

宿題がタントアール
- バラエティ ●セガ ●発売中 ●￥4,800
- バックアップメモリー対応

スペースハリアー
- 3Dシューティング ●セガ ●発売中 ●￥3,800
- バックアップメモリー対応 ●ミッションスティック/マルチコントローラー対応

アフターバーナー
- 3Dシューティング ●セガ ●発売中 ●￥3,800
- バックアップメモリー対応 ●ミッションスティック/マルチコントローラー対応

アウトラン
- ドライブゲーム ●セガ ●発売中 ●￥3,800
- バックアップメモリー対応 ●レーシングコントローラー/マルチコントローラー対応

廊下にイチダントアール
- バラエティ ●セガ ●発売中 ●￥4,800
- バックアップメモリー対応 ●マルチターミナル6対応

毎月恒例のオールドゲーム紹介 今回はディープなタイトルが登場

さて。「ゲームは昔からやっていたが、タイトルや内容まで詳しく覚えていない」……という読者の方々をはじめ、曖昧な記憶の中からゲームタイトルを思い出せないという方は少なくないだろう。そんなみなさんにも投票に参加してもらえれば、と思い企画した当コーナー。早くも第3回目である。今月もチャートのほうは面白い変動を見せている。これもみなさんのおかげ。『ファンタジーゾーン』に続く希望タイトルを、今後ともご投票いただきたい。今回紹介する4タイトルは、ちょっとマニアックな作品たち。とはいえ、どれもインパクトの強いタイトルだけに、見覚えもあるかもしれない。

『SEGA AGES』タイトルをリクエストしよう!

あなたのハガキ1枚が、明日のエイジズを決めるかも知れない!?

今月のチャートは落ちつきを見せ、先月と変わらぬ結果となった。そこで今月は、31位以下のタイトルを見てみよう。まずは以前紹介した『トランキライザーガン』。これが31位に付けている。次いで32位にはかのマイケルジャクソンも参加している異色アクション、『ムーンウォーカー』が。さらに33位はレアな体感モノ『エンデューロレーサー』。今後の動きに期待したい。

今月のランキングベスト30

順位	タイトル	順位	タイトル
1	パワードリフト	16	シャイニングシリーズ
2	ソニックシリーズ	17	G-LOC
3	アウトランナーズ	18	スーパーモナコGP
4	ギャラクシーフォース	19	ボナンザブラザーズ
5	ファンタシースターシリーズ	20	ベアナックルシリーズ
6	ゴールデンアックスシリーズ	21	サンダーブレード
7	ダークエッジ	22	ウイングウォー
8	ターボアウトラン	23	ゲイングランド
9	SDI	24	クールライダース
10	レンタヒーロー	25	アラビアンファイト
11	ハングオン	26	エイリアンストーム
12	カルテット	27	ガンスタヒーローズ
13	コラムスシリーズ	28	ずんずん教の野望
14	スーパーハングオン	29	ワンダーボーイシリーズ
15	エイリアンシンドローム	30	ストライクファイター

RANK 9 SDI

人工衛星を操作して、宇宙を飛び交う大陸間弾道弾をはじめとする兵器を打ち砕き、地上を守るというシューティングゲーム。ジョイスティックで衛星の操作、トラックボールで照準を移動させ、戦略兵器をねらい撃つという一風変わった操作システムが特徴。ゲーム内容は比較的地味だが、モロSFの設定とシビアなゲーム性、進めば進むほど激化する難易度は多くのプレイヤーを奮い立たせた。後半、そのすさまじいプレイ風景は、見るものの目を釘づけに。


▲中央やや下あたりにいる衛星が自機。自機と照準の両方を操作するには、慣れが必要。


▲画面下にある「DAMAGE」のゲージがすべて赤くなると負け。

◀ステージが進むと、画面の中はほとんどミサイルだらけ。これを次々と破壊していくのだ。

◀ミサイルが縦に動くステージや、横に流れていくステージもある。

RANK 7 ダークエッジ

疑似3Dの立体的対戦格闘ゲーム。キャラクターは前後左右へと移動でき、それに便宜を図った独自のコマンド入力方法を採用。演出、画面構成など全体にダイナミズムにあふれる傑作。だが、やや難解なゲームシステムと独自のコマンド入力方法に難色を示したプレイヤーも多く、面白さの割には小さなヒットに終わってしまった作品であった。移植希望の声が高いのも、そういう意味ではうなずける。


▶キャラクターは個性派ぞろい。技もハデなのが多い。


◀爆発や電撃など、技もエフェクトもとにかくハデ。


▲設定はSF。左側のキャラクターはロボットのような人間のような……。

▶手前、奥へ移動すると、まわり込むように視点が動く。

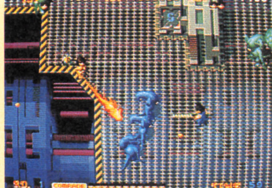
RANK 15 エイリアンシンドローム

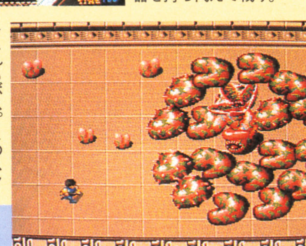
ドロドロとしたスライムや正体不明の口だけモンスターなど、とにかくグロテスクなキャラクターを次々と撃退していくアクションゲーム。外見も不気味なそのエイリアンたちは、解けたりつぶれたり飛び散ったり、死に様もまたグロテスク。広いステージの中を縦横無尽に駆けまわり、緩じ込められた人たちを救うのが目的。突如出現するエイリアンたちの影におびえながらプレイする心境は、オカルト映画を見るときに近い。


▲捕虜を助けつつ鍵を手に入れ、ボスの待つ部屋へ。コイツを倒して次の面へ。

◀ふたり同時プレイも可能。ステージ内にある様々な武器を持ち代えて戦う。

▼ステージを走りまわってエイリアンたちを駆逐。捕虜を助ける。




▶これもボス。このスライムのような敵をぶちぶちと倒していこう。

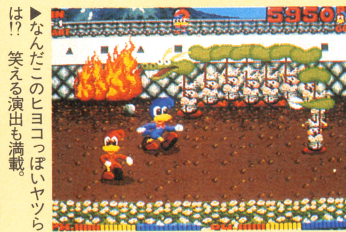
Out of RANK ダイナマイトダックス

可愛いアヒルが主人公のアクションゲーム。大きめのキャラクターは表情豊かで、演出はアメリカンコミックを彷彿とさせるレタリングやイラスト風に統一されている。ステージの形に合わせて上下左右、斜めなどにもスクロールする画面で、現われる敵動物たちをぶったり蹴ったり、時には武器を使ったりして退治する。シンプルなゲームシステムは万人向け。


▲でこぼこ道を右下の方に進んでいくステージ。ワニと格闘しているところ。吼えてるヤツもいる。

▼関取のようなブタのような敵が出現！いや、ブタです。主人公は青いアヒルね。




▶なんだこのヒヨコっぽいヤツらは!? 笑える演出も満載。

息もつかせぬ展開、手に汗握るアクション
ステージ3、4を詳細に紹介!

●アクション
●全年齢推奨
●セガ
●1月24日発売
●定価￥5,800
●バックアップメモリーなし

開発状況
?%

リアルグラフィックとバーチャルな動作が魅力の3Dアクション。初心者でも簡単に大技が繰り出せる、これまでにないプレイ感が嬉しい。豪快なアクションで気分爽快になろう!!

ダイナマイト刑事 DEKA

凶悪なテロリストにねらわれた大統領の娘を救い出せ!!

読者の熱い期待に応え、前号ではステージ2を詳しく紹介したが、今号は引き続きステージ4までの内容に深く迫ってみたい。さらに攻撃コマンド表とコンティニューを増やす秘策も合わせて掲載するので、プレイの際に参考にしていただければ幸いだ。

テロリストたちに占拠されたタワービル。このビルのどこかに、大統領の娘が身を隠しているはずだ。捕らわれる前に一刻も早く救出せねばならない。なみいる強敵をなぎ倒し、1歩1歩敵の中枢に迫る、われらが"ダイナマイト刑事"。だが、安心するのはまだ早い。戦いは今始まったばかりなのだ……。

今までキックとパンチだけでなんとか乗り切った強者のプレイヤーも、ステージ3からは思いどおりにいかないはずだ。技と道具の活用がさらに重要になってくる。ステージ1で技に磨きをかけておこう。また、バトルフィールドの敵をすべて倒したからといって、決して気を緩めてはいけない。目まぐるしい展開もこのゲームの醍醐味のひとつなのだから……。

さあ、ディスクを起動させて、早速"ダイナマイト刑事"になりきってみよう。







攻撃コマンドリスト

PP	ストレート
KK	前まわし蹴り
PPPK	回転かかと落とし
KKP	ボディー(パンチ)
PPPPK	跳び後ろまわし蹴り
Pためて離す	ダッシュアッパー
Kためて離す	サマーソルトキック
↕PP	フック
↕PPP	アッパー
↕PPK	足払い
↕PPPK	ニーキック
↕K	前蹴り
↕KKP	両拳振り上げ
JP	殴り降ろし/押しっぱなし両拳降ろし
JK	斜めキック
JK	押しっぱなしダブル回転かかと落とし
J↓P	エルボードロップ
J↓K	ニードロップ
3つボタン同時押し	スピニングアタック(緊急回避)
つかんでPKP	ジャイアントスイング
つかんでPKKK	ジャーマンスープレックス

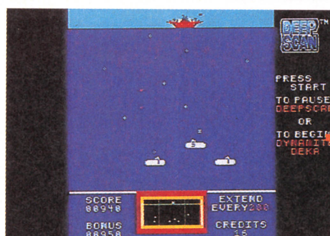
P=パンチ　K=キック　J=ジャンプ

コンティニューをふやす!

名作『ディープスキャン』

メインゲームのほかに、あのアーケードゲームの古典的名作『ディープスキャン』も同時移植されている。若い読者のために簡単に説明すると、登場したのは1980年、レトロ調が懐かしい。内容は戦艦から爆弾を落とし、潜水艦を撃破して得点を競う。敵艦より発射される機雷に触れるとゲームオーバー。

今回は『ダイナマイト刑事』の単なるオマケとしてではなく、得点をあげるたびにコンティニュー回数が増加。戦闘の前にチャレンジしておこう。



◀▼昔はこのゲームでよく遊んだっけ。何隻も命中させれば、ほらこのとおり。

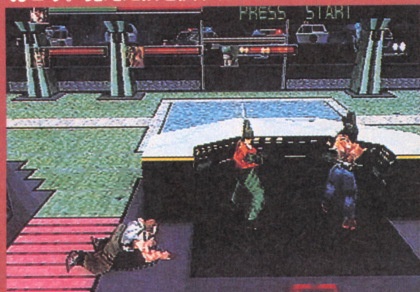


STAGE 3

ここからはさらに強い敵が次々に登場。十分気合を入れていこう。特に注意しなければならないのは、水槽の前で戦いを挑む巨漢アメフトマン。プレイヤーの腕と勇気が、今試される。

ロビーで射撃戦を繰り広げるテロリスト。彼らに気がつかぬように、そっと敵に接近する。「まずは、こいつらを蹴散らしてやるぜ」相手から銃を奪い取り片っ端からやっつけるが、前に立ちはだかる女戦士たち。負けるなダイナマイト刑事！

バトル・フィールドは全部で3つ。最初のロビーで手こずるようだと後々大変になるので、ダメージを受けないように気をつけよう。ピストルを活用すると良いかも。次の噴水フロアは、噴水を浴びないように十字ボタンでうまく避けながら攻撃する。最後のアメフトマンには一定の距離を保ちつつ、椅子を投げて少しでもダメージを与えておこう。覚えた技を試す絶好のチャンスだ。



ロビー



◀そんなに強い敵はいないものの人数が多い。効率よく倒して、先を急がねば。こんなところでつまずいていたらダイナマイト刑事の名がすたる。

噴水フロア



◀ちくしょう！ 噴水が邪魔して攻撃しにくいぜ。しかも、強敵が3人とくる。間隙をぬってパンチ、キック！

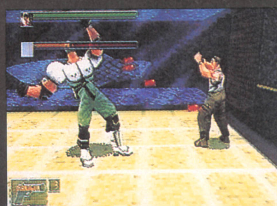


▶やっと倒したのも束の間、すかさずフロアを爆破してきやがった。これでは息を整える暇もありゃしない。

巨大水槽前



▲こんな大男に殴られたらひとたまりもない。不用意に近づくな。



◀つかまるとジャイアントスイングが炸裂するぞ。椅子でもピストルでも、なんでも使え。テクニックと知恵を総動員だ。



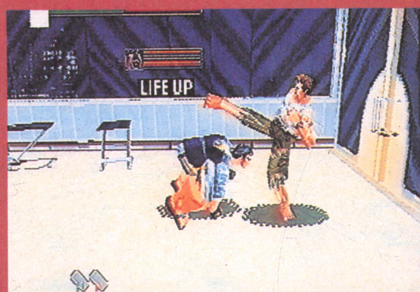
▲そう簡単にやられてなるものか。悪党よ、首を洗って待っていろ！

STAGE 4

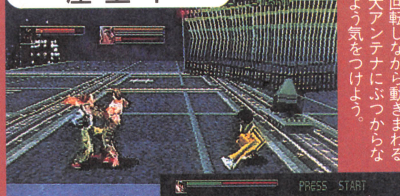
敵の中枢にだいぶ近づいてきた。これからも、さらなる困難が続くであろうが、大胆かつ慎重に歩みを進めよう。ここを突破すればいよいよ、テロリストのボスと決戦だ。

アメフトマンを粉砕し、ますます正義に燃えるダイナマイト刑事。大統領の娘はどこにいるのだろう。きっと恐怖に震えているに違いない。早く助け出して、大統領を安心させねば。これは、国家の重大な危機でもあるわけなのだから……。

最初のフィールドである屋上で注意しなければいけないのは、動く巨大なアンテナになぎ倒されないこと。それとクリアした直後にイベントシーンが入るので、タイミングを外さないように。本館通路において、風変わりな相撲レスラーとスキンヘッド格闘家が登場するが、笑ってはいけない。真剣に戦わないと痛い目にあうぞ。



屋上１



◀回転しながら動きまわる、巨大アンテナにぶつからないよう気をつけよう。



▶全く油断もスキもありゃしない。思いがけないライフル射撃にタイミングを外しちまったい。

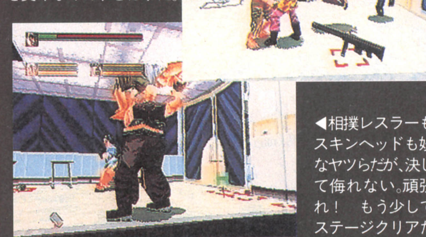
屋上２



◀ロボットのくせに根性があるな。おっとビームに当たらないようにしなくちゃ。壊れた部品で叩きのめしてやる。

本館通路

▶次から次にしつこいヤツらだ。マシンガンを奪いぶっぱなせ。敵との距離を保てるからダメージを受けなくてすむはずだ。



◀相撲レスラーもスキンヘッドも妙なヤツらだが、決して侮れない。頑張れ！ もう少しでステージクリアだ。



▶大統領の娘は、どうやら社長室に隠れているらしい。敵の人質になってしまうと厄介だ。待っていろ！ 今助けに行くからな。

▶イベントシーンをクリアすれば、いよいよボスとご対面だ。いったいどんな攻撃を仕掛けてくるやら。行け！ われらのヒーロー、ダイナマイト刑事。





M ……君を伝えて……

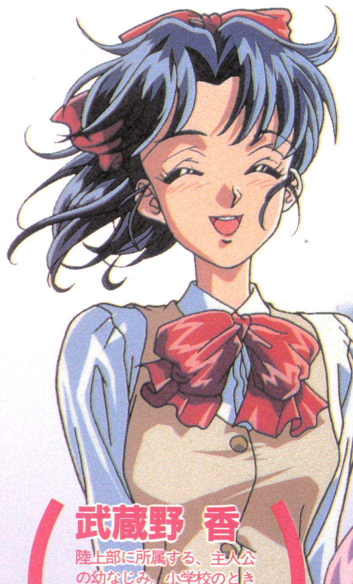
【emu】

- ●交換日記シミュレーション
- ●全年齢推奨
- ●ネクサスインターラクト
- ●発売中
- ●定価￥5,800
- ●バックアップメモリー26～74

開発状況 100%

交換日記で始まる、女の子との触れ合いを描く恋愛SLG『M～君を伝えて～』。今回の徹底攻略では、メーカーの協力を得てこのソフトを最速で入手！　プレイの前に覚えておきたい基礎知識と、隠れキャラの登場方法までを一挙に公開する。

攻略できる女の子は4人！ プレイヤーの相手はだれ？



占いで相手が決定される新しいシステムを導入！

新進サードパーティ「ネクサスインターラクト」が制作したこのソフト。その特徴のひとつに、プレイヤーの性格に合わせてヒロインを決定する導入部をあげることができる。



スタート直後に行なわれるこのフィーチャーは、3つの質問によってプレイヤーの性格を判断し、交際相手となる女の子を決定するもの。その質問はいくつかの分岐が用意された抽象的な内容になっている。ちなみに学校の先生、「赤坂真弓」は隠れキャラ的な存在なので、初回のプレイ時に選択することは不可能。



羽田みゆき

主人公の1年先輩にあたる高校3年生。演劇部に所属する、文学好きなおとなしい少女だ。卒業を間近にして、進路がなかなか決まらないことを悩んでいる。

神谷　高美

先輩との恋に夢を抱く高校1年生。主人公とは同じ図書委員会に所属しており、かねてから憧れを抱いていたようだ。一途な性格が魅力の、可愛らしい後輩だ。

武蔵野　香

陸上部に所属する、主人公の幼なじみ。小学校のときに引っ越してしまい、高校で8年ぶりに再会したという設定だ。情熱的な性格で、多少嫉妬深い一面もある？

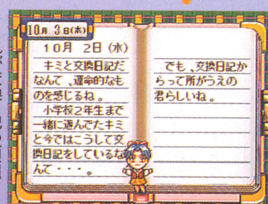
赤坂　真弓

ヒロインの中で、唯一の成人女性。主人公の高校に新任教師として赴任してきた。いわゆる隠れキャラなので、後述の出現条件を満たしていない場合は選択できない。

始まりは交換日記から。ここでの選択も重要！

ヒロインたちとの交際期間は約3カ月。高校の2年生である主人公は、この間に交換日記を使って女の子と連絡をとることになる。日記の交換は月・木曜の週2回のみとなっており、ここで返事をしたあと、プレゼントを送ったり、デートの約束ができるようになっている。

返事の内容によっては女の子の機嫌が悪くなり、デートに誘っても応じてくれなくなることがあるので、選択はくれぐれも慎重に！



▶これが交換日記の画面。主人公の返事がそのまま反映されるので、十分注意して答えてあげよう。

「m」ワンポイント攻略!



ストーリー分岐のコツなど、プレイ時のヒントを紹介だ

さて、ここではゲーム中に注意すべきことをいくつか紹介することにする。

まず最初にすべきなのは主人公の各能力値を上げることだ。ゲームのスタート時、いちばん最初にデートを申し込もうとしても、各パラメーター（特に容姿）が一定の数値に達していないと断わられてしまうからだ。最初の1～2週間は能力値アップのため、勉強や運動、アルバイトに費やすのがいいだろう。ちなみに容姿を上げるためには、買物コマンドを選んで鏡を買えばOKだ。内容が能力値に左右されるイベントも多いので、画面下のゲージに注意しながらゲームを進めていこう。

次は選択肢について。基本的にこのゲームにはゲームオーバーがないので、どんな選択をしてもエンディングは見られる。ただし、各キャラに4種類ずつ用意されたエンディングを見るためには、数多くの選択肢の中にある「4種の傾向」を知っておく必要がある。オールクリアを目指す人は選択をきちんとチェックしておき、エンディングとの対応点を考えてみることで、より効率よくゲームをプレイできるはずだ。

また、それとは別にエンディングには女の子との親密度も関係しているので、キツ目の選択をしたあとはプレゼントでフォローすることも必要になる。

数回プレイすれば感覚はつかめるので、頑張ってオールクリアを目指そう。



数々のイベントでポイントをかせぐ!



▲こうしたイベントの中にも選択シーンがある。各キャラのツボを押さえた選択ができるようになれば、オールクリアもそれほど難しくないはずだ。

各コマンドを活用して、バランスよく生活しよう

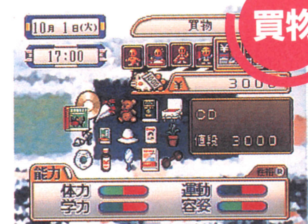
「勉強」「運動」といった訓練コマンドのほかにもお世話になるコマンドは多い。所持金がないときの「アルバイト」や、プレゼントを買う「ショップ」などのコマンドは攻略時に絶対に必要となってくる。「システム」の中にある女の子のプロフィールも、プレイの最初にチェックしておいたほうがいい。

アルバイト



▲所持金が足りないときはこのコマンド。一定の体力がないと実行できない。

買物



▲女の子へのプレゼントのほかに、自分の能力値をアップするアイテムも売っている。

情報収集

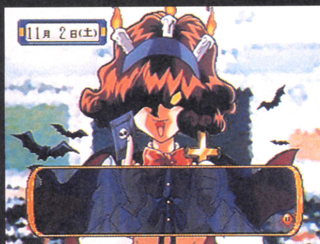


▲情報収集でしか会えないキャラクターもいるので、こまめなチェックが必要だ。

（初公開!! 性格判断の秘密）

ゲームスタート時の性格判断、各ヒロインの選択条件とは…?

最初でも触れたが、このゲームではヒロインが性格判断によって決定される。とはいえ、あまりにもランダムではプレイヤーが困るだろうとの判断から、占いの結果出てくるキャラクターと、質問の内容の関係は最初から固定されている。例えば最初の質問から順番に、「街に向かう」→「海に浮かぶ港町」→「青き龍の伝説」と選択した場合、常に武蔵野香がヒロインに決定される、といった具合だ。つまり、一度その順序を把握してしまえば、いつでも好きなヒロインを選択できるということになる。ただし、赤坂真弓の出現条件を満たしていない場合は、彼女が出現するべき選択を選ぶとほかの3人のうちからヒロインがランダムに決定されるようになっている。そこに注意すればヒロイン選びは自由自在だ。



◀これが性格判断の画面。それぞれのヒロインが登場する選択の順序は、2種類ずつ用意されている。

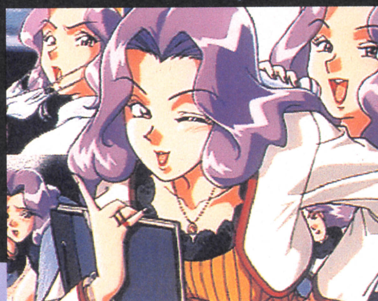
隠れキャラクター「赤坂真弓」出現の条件はこうなっている!

最初にゲームを立ち上げたときにはヒロインとして登場することのない隠しヒロイン、それが主人公の高校の新任教師「赤坂真弓」だ。

彼女をヒロインとして登場させる方法は、基本的には「ほかの3人のヒロインを各一度ずつクリア」したあと、性格判断画面で、「街に向かう」→「港町」→「セイレーンの伝説」という選択をすればいい。

ただしこの登場条件には、ここでは書くことができないもうひとつの条件が抜けているため、確実に彼女が登場するとは限らないようになっている。

その条件は、実際にフレイヤー自身がゲームをして発見してほしい。



赤坂先生が登場!!

▶赤坂先生との交際手段もほかのヒロインと同様、交換日記が中心に。もちろんデートシーンも……。





DRAGON MASTER Silk
ドラゴンマスターシルク

●RPG
●全年齢推奨
●データム・ポリスター
●春発売予定
●定価6,800円
●バックアップメモリー未定

開発状況 80%

もしかしたら敵キャラよりずっ〜とタチの悪い勇者の登場！　暗いダンジョンを踏み荒らし（?）目指すは世界征服だいっ!!

3精霊龍を従えて 3Dダンジョンに突入だい

……そりゃそうだよな。のんびり暮らしているところにいきなり魔龍とやらが現われて、「勇者よ、暗黒世界の魔王を倒すのだ！」な〜んて言われたってねぇ。ハイそ〜ですかっていきなり命がけの冒険の旅に出ちゃうのは……よく考えればオカシナ話だ。それなりのメリットがなくちゃ。ヘッヘッヘ。

というわけで魔王を倒せばなんでも願いをかなえると約束した魔龍に、われらが勇者シルクが要求したのは、なんと「世・界・征・服」！（魔龍様絶句）。こりゃゲームクリアの暁が怖い……いや、楽しみだ。野望を阻止するなんてのは時代遅れ。たまには世界征服を目指して戦ってみましょ(変でもいいもん！)。

で、冷や汗タラ〜リの魔龍様から与えられたアカ・アオ・キの3精霊龍とパーティを組んで出発。これまた少々ヘンな部下だが、一応魔法も使えるし攻略ヒントなどもくれる。AI機能ONで、キャラ設定に合わせた爆笑行動もとってくれる。機嫌や体調がバトルに影響する、なんてこともアリだ。

フィールドは広大な3Dダンジョンだが、オートマッピングで苦にはならない。ダッシュや早いバトル処理で、サクサク進めるのもうれしい。もちろん敵キャラも勇者に合わせ、とっても個性豊かでコミカル。期待を裏切ることはない。とにかく世界征服の第1歩に、装備を整えダンジョンに突入してみよう。きっと何かがあるに違いない！

冒険のベースキャンプ地上の町

地上の町はダンジョンの真上にあり、宿屋・武具屋・雑貨屋・酒場の4軒の店があって、シルクたちの戦いのベースキャンプとなる。

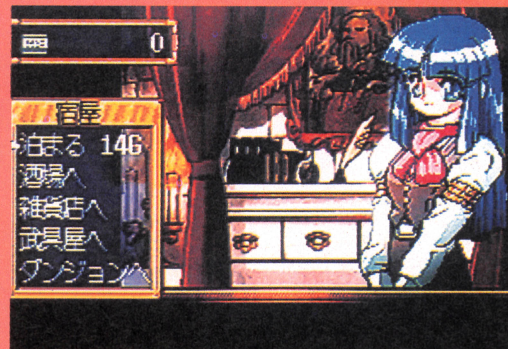
ダンジョンの出入り、宿泊によるHP・MPの回復、ほかの店への移動は宿屋で行なう。武具屋は武器防具、装飾品を扱っている。雑貨屋には薬と、攻撃魔法と同じ効果のある巻きものなどが置いてあり、酒場にはいろいろな効果のあるお酒を売っている。いらないアイテムは宿屋以外のどの店でも売れ、売ったアイテムは武具屋なら武具屋へ行けば、また購入することができるので安心だ。どの店にも時々、新商品が入荷しているのでチェックしよう。ちなみにお店の売り子はそれぞれ個性的でキュートなお姉さんばかり。用がなくてもついつい顔を見に行きたくなるかも。(?)

また、この町ではすべてカードで買い物をする。ダンジョンから宿屋に戻ると、稼いだお金は全額カードに振り込まれる。仮に全滅してしまっても、カードに溜めてあるお金は無事なので、これも安心だ。

宿屋

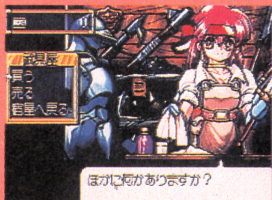
▼ゲームスタートもここから。宿泊費はシルクたちのレベルアップに従って値上げされるので、注意しよう。





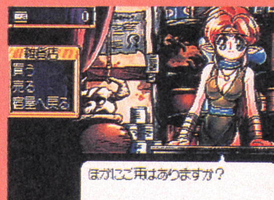
武具屋

▼このゲームに鎧はないので、探さないように。



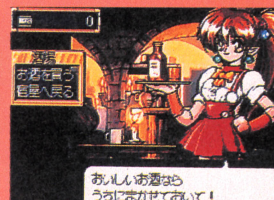
雑貨屋

▼何に使うかわからないヘンなモノも売っている。



酒場

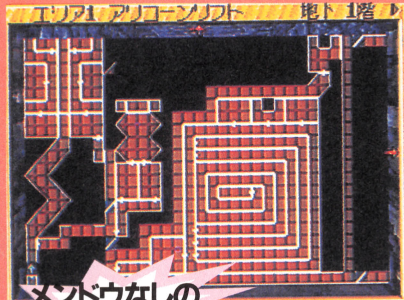
▼酒は飲むだけではなく、体にかけて使うものも。



奥がふか〜いダンジョン

ダンジョン内は8方向視点の3D画面。移動画面の右上には、周囲のミニマップと現在の向きが示されるが、まだ行ったことのない場所は表示されない。オートマッピングされるフロアマップも同様だが、その階の「地図」を持っているとまだ行かない場所も薄く表示される。フロアマップは広いので、上下左右キーでスクロールさせて全体を見よう。フロアマップ画面でLまたはRキーを押すと、行ったことのあるほかの階のフロアマップを見ることもできる。

ダンジョン内の移動はBボタンでダッシュが可能。早く移動するだけではなくひとコマ分のジャンプができるので最も重要なテクニックだ。ひとつのエリアはいくつかの階に分かれており、中ボスを倒すとほかの階への道が開ける。そのエリアのボスを倒せば次のエリアに降りられる。おいしいアイテムもあるので隅から隅まで歩こう。



メンドウなしのオートマッピング



◀飛び越えられるのはひとコマ分で、3歩の直線助走が必要だ。詳細はダンジョンに入って最初のジャンプのとき、精霊龍たちが説明してくれる。

マップにはコマも表示されるので、ルートを確かめつつ進んでいこう。

◀フロアマップには、壁・ドア・飛び越えた水部分をはじめ、ボスキャラの姿も影のように表示される。うまく使って、ムダなく動こう。



◀シルクじゃなくても「バカにするな!」と叫びたくなるが、重要なアイテムが隠されているふざけた壁の顔。ひとつの階に何カ所もある。



▲キの持っている「魔王城必勝攻略本」によれば、ワープする鏡。

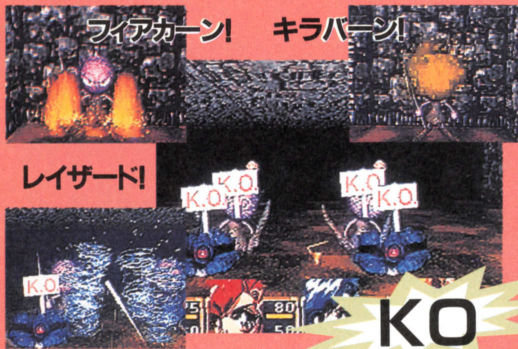


▲一目瞭然、宝箱。お金とアイテムがざっくざく。これも目的だもんね。

こてんぱんにのしちまえ! バトル

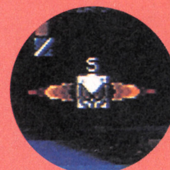
敵キャラは最初のうちは1体が多いが、そのうち複数で登場する。倒したキャラがKOのカンバンを出すのは笑える。3精霊龍の性格に合った攻撃を心掛けよう。弱い敵ならAIを使えば、手間ナシでやっつけられるので、活用していこう。

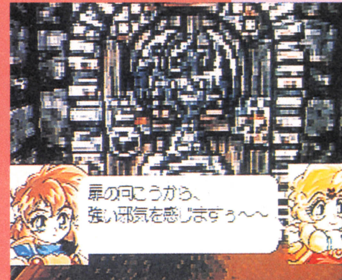
前後に並んでいる敵キャラに全体攻撃魔法をかけても、後列のダメージは小さい。KOされている敵にもダメージを与えていくので、ムダにならないよう攻撃の順番を考えて指示しよう。武具やアイテムの中には特定の敵キャラに威力を発揮するものもあるので、要チェックだ。



KIの特技!

雷の精霊龍キには、邪気感知能力がある。ドアの前で「強い邪気を感じる」と言ったときには、ドアの向うにボスキャラがいるということ。「たくさんの邪気」と言えば、敵が多数いるときだ。3精霊龍の中ではいちばん頼りなく見えるキだが、なかなか便利な能力を持っているのでアル。



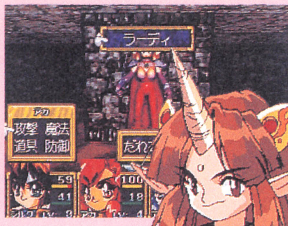


▲移動画面右上、ミニマップの下にいるのがキのペットのジャッキー君。左右に伸びたゲージの色で、周りの邪気を教えてくれる。

ナイスバディ!

よ〜えんなボスたち

シルクや3精霊龍はもちろん、店番の女の子までめちゃくちゃ可愛いこのゲームだが、ボスキャラたちも負けてはいない。エリアボスの中には、ほれこのようにセクシーな女王様(?)もおいでになるのだ。ただし、なかなか手強いので、ぼお〜っと見とれて油断しないよ〜に。



キュラ

種族：ドラキュラ　性別：女性
サイズ：B88・W・58・H・87
ドーラよりちょいとコンパクト。しかし妖艶さと、タカビーな女王様であることには変わりない。

ラーディ

種族：魔族　性別：女性
サイズ：B87・W・57・H・84
変身能力を持っている。シルクたち一行を騙そうと待ち受けるのだが……案外ドジらしい。

ドーラ

種族：ドラキュラ　性別：女性
サイズ：B91・W・60・H88
どういうわけかキュラに対しては甘えてしまうのだがほかの者に対しては高圧的な態度に出る。

お待ちしてますわ♥

惑星強襲旅団「赤い轍」にその身を落としたオヴァン・レイ
彼の居場所は、やはりA2のコクピットしかないのか

QUO VADIS
惑星強襲 オヴァン・レイ
クォヴァディス2

- ●シミュレーションRPG
- ●全年齢推奨
- ●グラムス
- ●3月発売予定
- ●予価¥6,800
- ●バックアップメモリー対応

開発状況 60%

開発も順調に進み、さらに期待が加速化するクォヴァディスシリーズ3部作の第2弾。今回は連続写真によるシステムの分析とA2のCGイラスト&設定線画を公開。

ゲーム序盤、惑星ガエッデ・亜熱帯の戦場を流れにそいながら検証する!!

勝利条件――敵部隊の撃退

UNIT	PILOT	WEPON1	WEPON2	WEP3	SR	AR	SPD
F01	オヴァン	3/95	2/70		96	10	20
M02	ザイコフ	1/61	3/82		92	10	18
M03	シド	1/61	3/82		99	10	18
M04	テラード	1/61	3/82		92	10	1[illegible]

▲まずオヴァン・レイの機体を配置する。オヴァン・レイは部隊の指揮官でもあるので重要な役割をもつことになる。

UNIT	PILOT	WEPON1	WEPON2	WEP3	SR	AR	SPD
F06	ドナー	3/95	2/70		96	8	20
M07	バボ	1/61	3/82		90	10	18
M08	カモフ	1/61	3/82		90	10	18
M09	バド	1/61	3/82		90	10	18

▲ドナーの機体を配置。作戦に応じて兵装の変更やパイロットの乗せ替えも可能なので、状況を読んで有利な展開を先読みする。

▲◀いよいよミッションスタート。ドナーの機体に方向キーでカーソルを合わせると、テラードから通信が入る。さらにCボタンで命令メニューを出して作戦を開始する。

▲移動ルートをひくとその場所の地形が表示される。遮蔽物の防御効果を利用し、開けた場所で戦わないのが戦場の鉄則。

▶敵との距離が近づくと「敵機発見」の通信が入る。敵機はドナーに射撃を開始し、左手で同時に前進したM01からの通信が。

▼さらにドナー F02は右上の敵と交戦を開始。左下には支援に向かうM01を表示。このようにアニメとゲームが融合する。

▲正面の敵機を撃破。左手のM01をドナーF02の支援に向かわせると、左下の画面にその姿が映し出されている。

STS2を搭載した実戦感覚の斬新なシミュレーションゲーム

『クォヴァディス 2～惑星強襲オヴァン・レイ～』の魅力。それは複雑な人間模様が絡み合うドラマ性と、細部にこだわった戦術シミュレーションの融合である。それに加えて、制作陣に豪華なメンバーをそろえたことと、総力を結集したパワーであろう。

ここでもう一度メンバーを紹介すると、総監督は板野一郎氏。超時空要塞マクロスをはじめ数多くの作品の中でアクロバティックな戦闘シーンを演出して「板野サーカス」の異名をもつ実力者。ゲーム監督・ゲームシナリオは大津民地氏。独特の感性と鋭いセンスでゲーム業界を斬るゲームづくりのプロ。キャラクターデザインは美樹本晴彦氏。いわずと知れた超時空要塞マクロスでおなじみのイラストレーター界の巨匠。メカニカルデザインは藤田一己氏。Zガンダムで衝撃デビューを飾りメカデザインのひとつの方向性を築いたことで注目を集める。シナリオは吉川惣司氏。マニアックなファンをもつ装甲騎兵ボトムズのほか有力作品を多数手がけたことで有名。彼らがアニメなどで築き上げた今までの経験をいかしたことで、戦場の臨場感やドラマ性を高度に両立させた作品となっているのである。

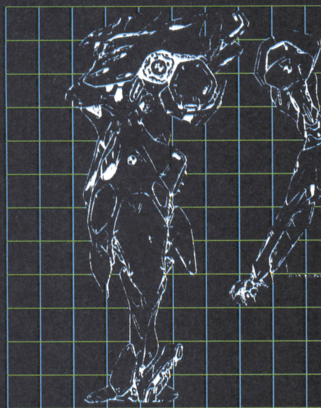
まだまだシステム面においては続報を待つ状態だが、個性的なキャラクターや戦いの主役となるA2(アサルトアーマー)を見るだけでも期待感が十分に高まっていく。特に今回はA2のCGイラストを入手したので、設定線画と共に楽しんでほしい。その緻密な設定と迫真のビジュアルは、アニメファンならずとも衝撃を受けるはずだ。

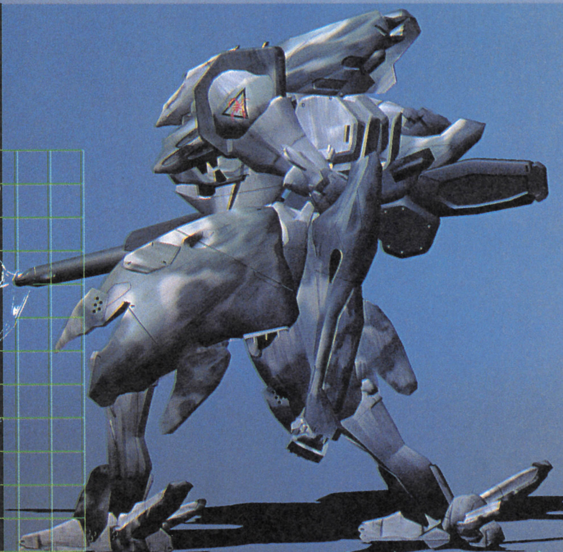
そして『クォヴァディス 2』を支える3つのキーワード。それは "新しいゲームシステムの採用"。"高品質アニメーションの実現"、さらに"キャラクター、ロボット、宇宙船といったデザインワーク"。これらをテーマにしてゲームとドラマを融合させ、その理想を実現した新システムが, STS 2 (Story Telling SimulationSystem) になるのである。まさに実戦感覚で体験するシミュレーションゲーム。発売まではあと 2 カ月あまりあるが、続報をチェックしながら期待感を高めていこう。



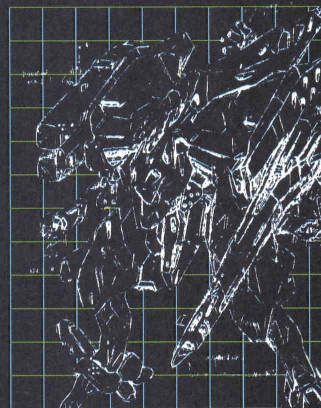
ASSAULT ARMOR

格闘戦対応型人型機動兵機
A9F4
「FELON」



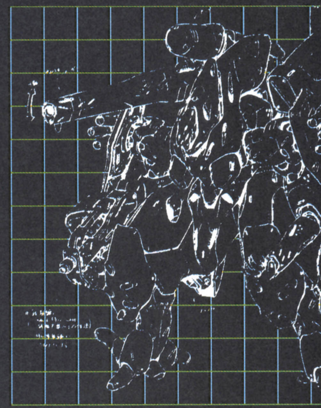


重量級長射程砲撃タイプ
A3H-3
「HOBO」





中距離支援型人型機動兵機
A12M-5 モータル
「MORTAL」





KARATE
KICK
KENPO

立ち技最強の男たちの熱き闘いが始まる!!

プロレスをしのぐほどの人気を誇るK-1。ファンの期待がさらに増す中、待望の格闘アクションが発売される。美麗な3Dポリゴンをモーションキャプチャリング技術でいかし、誇り高き格闘家たちが命を賭けて暴れまわる。会場の興奮をそのままに、リアルなプレイを体感。栄冠を手にするのはだれだ!

Fighting Illusion 翔 K-1 GRAND PRIX

- ３Ｄ格闘アクション
- 全年齢推奨
- エクシング
- １月発売予定
- 定価￥5,800
- バックアップメモリー未定

開発状況 95%

K-1ファン待望の3Dポリゴン格闘アクションが新登場!

こんちわっす! リポーターに華麗なる転職したN嶋一茂です。オレって、本当に格闘技が好きなんですよね。プロ野球選手になっていなかったら、たぶん格闘家を目指していたと思いますよ。それで、どんなジャンルが好きかというと、やっぱりあらゆる立ち技の要素を堪能できる"K-1"が断然だよね。エッ! 聞いたことがない? それは今どき珍しい。それでは、ここで簡単にご説明しましょう。"K-1"の「K」は空手(KARATE)、キック(KICK)、拳法(KENPO)などの格闘技の頭文字を指し、「1」は№1を意味するそうです。つまり、打撃系格闘技の№1を決める競技ということ。スーパーヘビー級の打ち合いの迫力から、プロレスをしのぐほどの人気を得ています。

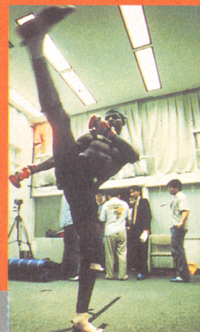
で、このたびメインスポンサーズのエクシングは本格3Dポリゴン格闘ゲーム『ファイティングイリュージョン』を開発。実名選手を忠実に再現してるから、グラフィックも動きも本当にクリソツ。あ～、もうガマンできない。早速買いに行こうっと!!



モーションキャプチャリングで選手の動きを忠実に再現

このゲームの大きな特長のひとつは、モーションキャプチャリングを採用していること。この技術は、全身約20か所のリフレクターを取りつけた選手にアクションをしてもらい、様々な角度からカメラ撮影を行なう。それをコンピュータに解析させ、デジタルデータへ変換することで、選手ひとりひとりの動作の特徴を、そのままゲーム上に再現することができる。よって、3Dポリゴンのグラフィックとリンクすれば、豊かな臨場感を満喫することができるのである。





No.1を目指す、12人の格闘家たち

それぞれに異なる特徴をもつ選手たち。育成モードを選択すれば、セコンドにもなれるぞ。

アンディ・フグ

空手家による初のK-1制覇。しかし、2年連続初戦敗退、リベンジ失敗と道のりは決して平坦なものではなかった。その苦境を不屈のカラテスピリットと猛練習で乗り越え、ついに偉業を達成する。その姿は格闘ファンに勇気と感動を与えた。

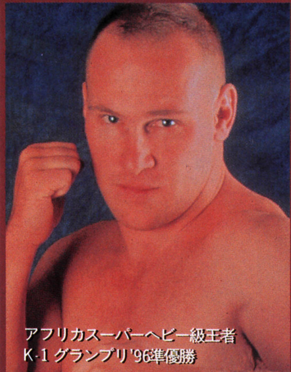
★生年月日'64年9月7日★身長・体重180cm/96kg
★出身国スイス★所属正道会館★ニックネーム鉄人


WMTC世界スーパーヘビー級王者
UKF世界スーパーヘビー級王者
K-1グランプリ'96優勝

マイク・ベルナルド

南アフリカの英雄。パワフルなハンマーパンチで、相手を完膚なきまでに叩きつぶす。'96年のK-1GPで不動の王者アーツの3連覇を阻止し、リベンジマッチも豪快なKOで制す。もはや彼の次なる目標はK-1GP'97を制覇することだけだろう。

★'69年7月28日★193cm/117kg
★南アフリカ★スティーブズジム★ゴールドラッシュ


アフリカスーパーヘビー級王者
K-1グランプリ'96準優勝

ムサシ

鮮烈なデビューを果たし、K-1GP初出場で堂々の3位に入る健闘をみせた。新星ムサシの登場にファンはますます期待をよせる。並の選手だったらプレッシャーに負け、潰れていきそうなものだが、彼は全く意に介していない。これからの成長が楽しみ。

★'72年10月17日★185cm/88・7kg
★日本★正道会館★スーパールーキー


K-1グランプリ'96 3位

アーネスト・ホースト

本来K-2の体格であるが、彼がK-1のチャンピオンに輝いてもファンはさほど驚きはしないだろう。それほどまでに、世界一といわれる華麗なテクニックと流れるようなコンビネーションは相手にとって驚異だ。必殺技は後頭部を襲う見えないハイキック。

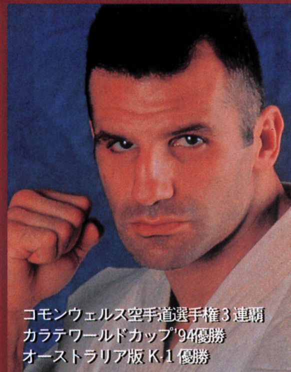
★'69年7月11日★190cm/93kg
★スリナム★ヨハンボスジム★黒い閃光


WMTA世界ライトヘビー級王者
IKBF世界ライトヘビー級王者
K-1グランプリ'96 3位

サム・グレコ

K-1の最大の魅力はなんと言っても「一発必倒」にある。グレコはまさしくそれを地で行くような選手だ。鍛え抜かれた肉体から繰り出されるパワフルなラッシングファイトは、あのアーツすらも防戦一方にさせたほど。近年、テクニック面の上達も著しい。

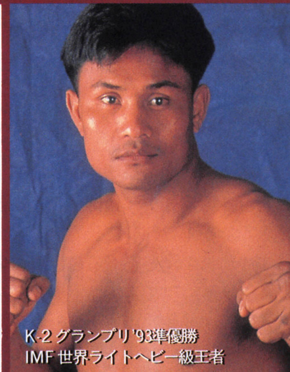
★'67年5月3日★188cm/102kg
★オーストラリア★正道会館★拳獣


コモンウェルス空手道選手権3連覇
カラテワールドカップ'94優勝
オーストラリア版K-1優勝

チャンプア・ゲッソンリット

立ち技最強といわれるムエタイ。その技を遺憾なく発揮してくれるのがチャンプアだ。唯一K-1GPからK-3GPまで戦った実力者で、どんな巨漢が相手でも気後れすることなく真正面からぶつかっていく。その堂々とした戦いぶりに魅了されたファンは多い。

★'66年10月23日★175cm/75kg
★タイ★ゲッソンリットジム★超象


K-2グランプリ'93準優勝
IMF世界ライトヘビー級王者

ピーター・アーツ

25歳という若さでK-1GP2年連続優勝を飾った怪童アーツ。王者の名をほしいままにしていたが'96年は試練の年になった感がある。が、この壁を打ち砕くだけの精神力と潜在能力を彼は持っている。ひと皮むけて、さらに屈強な選手に生まれ変わるだろう。

★'70年10月25日★192cm/104kg
★オランダ★ドージョーチャクリキ★怪童


WMTAムエタイ世界ヘビー級王者
IKBF世界ヘビー級王者
K-1グランプリ'94優勝
K-1グランプリ'95優勝

ジェロム・レ・バンナ

K-1にはよく魔物が棲むといわれる。その象徴ともいえるのが'96年のK-1GP1回戦で、まさかの敗退を喫してしまったバンナ。その屈辱を胸に秘めパワー、テクニック共に磨きをかけた。今年の来日ではあのホーネストを完全KOして復活した。

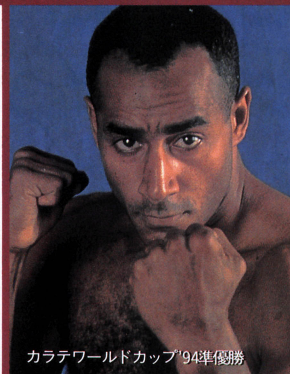
★'72年12月26日★198cm/115kg
★仏国★ジアムボクシングクラブ★バトルサイボーグ


仏国・欧州キックボクシング王者
ISKA世界スーパーヘビー級王者
K-1グランプリ'95準優勝

マイケル・トンプソン

しなやかな動き、華麗な蹴り技の数々、そのファイトは「黒豹」を彷彿とさせる。特にチャンプアを粉砕した必殺後ろまわし蹴りは芸術と言っても過言ではないだろう。軽量にもかかわらず超ヘビー級の選手に立ち向かう姿勢にファンは感動を隠しきれない。

★'62年6月23日★180cm/88kg
★イギリス★正道会館★黒豹


カラテワールドカップ'94準優勝

角田信朗

彼ほど観客を感動させる選手はいないだろう。選手として決して若くない、体格も恵まれているとはいえない。だが、1戦1戦勝負に賭ける気迫は並いる巨漢たちをたじろかせ、その生き様は多くのファンに勇気と希望を与えた。浪速が生んだガッツマン。

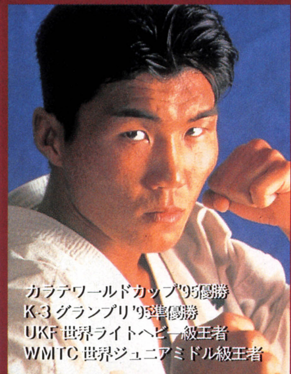
★'61年4月11日★174cm/86kg
★日本★正道会館★愛と感動の浪速男、光る男



金泰泳

日本中量級の実力ナンバー1。'96年9月1日大阪城ホールにて、積年の悲願であるムエタイの選手をついに打倒し、日本人初のWMTC世界ジュニアミドル級チャンプに輝く。その完璧にして流麗なテクニックは、石井館長をして「芸術」とさえ言わしめた。

★'70年7月8日★180cm/74kg
★日本★正道会館


カラテワールドカップ'95優勝
K-3グランプリ'95準優勝
UKF世界ライトヘビー級王者
WMTC世界ジュニアミドル級王者

スタン・ザ・マン

ハリウッドスター顔負けの華やかさと裏腹に、ボクシングのマイクタイソンばりのパンチ力が魅力。しかしパンチばかりに気をとられていると、間違いなくキャンバスに沈められてしまうだろう。つまりすべての面で世界のトップレベルに到達してるといえよう。

★'65年7月25日★176cm/99kg
★豪州★フィッツロイスタージム★キックのタイソン


WKA世界スーパーヘビー級王者
サウスパシフィックヘビー級王者
USヘビー級王者
北米ヘビー級王者

PCエンジンで好評を博したRPGが、
完全リメイクされてサターンに登場!
神々の眠る地、エイナスに迫る闇を砕け!

エイナス ファンタジー ストーリーズ

THE FIRST VOLUME

PCエンジンの人気ソフト『聖夜物語』が、『エイナスファンタジーストーリーズ』となってサターンで復活する。オリジナル要素も多数追加されており、この春の期待の一作となりそうだ。

- RPG
- 全年齢推奨
- メディアワークス
- 3月末発売予定
- 予価¥5,800
- バックアップメモリー容量未定

開発状況 85%

運命の「聖夜の出会い」から15年。少年はエイナスを救う旅に出る……。

この『エイナスファンタジーストーリーズ』の舞台となる「エイナス」は、神々が司っている剣と魔法の世界をモチーフにしている。

エイナスの歴史を遡ること1000年前、古代魔法王国イシュメリアの大魔法使いキュリエンティスの研究が物語の発端となる。貪欲な知識欲を持つ彼は、その研究によって、「滅びの獣」ケォルトゥースを呼び出し、世界を混乱に陥れてしまう。エイナスを守護する神々の力で「滅びの獣」は封じられたが、それと共に、神々も永い眠りについてしまった。

その物語も伝説となった1000年後、雪の降る聖夜の教会に捨てられた赤ん坊がいた。粗末なカゴに入れられたその男の子は、偶然そこを通りかかった人影に向かって、悲痛な泣き声をあげるのだった……。

と、ここまでが導入部。この少年が15歳を迎えたところから、物語はエイナス世界全体を巻き込んで進行していくのだ。少年が立ち向かっていく「世界の運命を賭けた戦い」。それはプレイヤーにどのような感動を味あわせてくれるのだろうか。

長い冒険の仲間となる4人のキャラクター達

主人公の旅を助けてくれるパーティキャラクター、それが右の4人だ。

それぞれの職業は、オルガが剣士（ソードマスター）、ヴェストリルが僧侶（セイクリッド・ヴァンガード）、ナーシャが魔法使い（フォースマスター）、カシムが盗賊（ロブ・アーティスト）という設定になっている。

主人公と同じ職業に就いている者は、残念ながらパーティに入ってくれないようだが……?



大幅な変更を受けた戦闘システムにも注目

戦闘システムやエフェクトも、サターンへの移植に際して大幅にパワーアップされている点のひとつ。PCエンジン版よりUPした8段階の魔法レベルや全体攻撃などのさまざまなシステム改善や、エフェクト面での視覚的効果などの要素により、モンスターとの戦闘がさらに楽しめるように変化している。右の一連の写真は炎による魔法の一例で、画面中央から膨れあがった火球が魔人の姿へと変わるもの。このような視覚面でのアプローチにも注目したい。



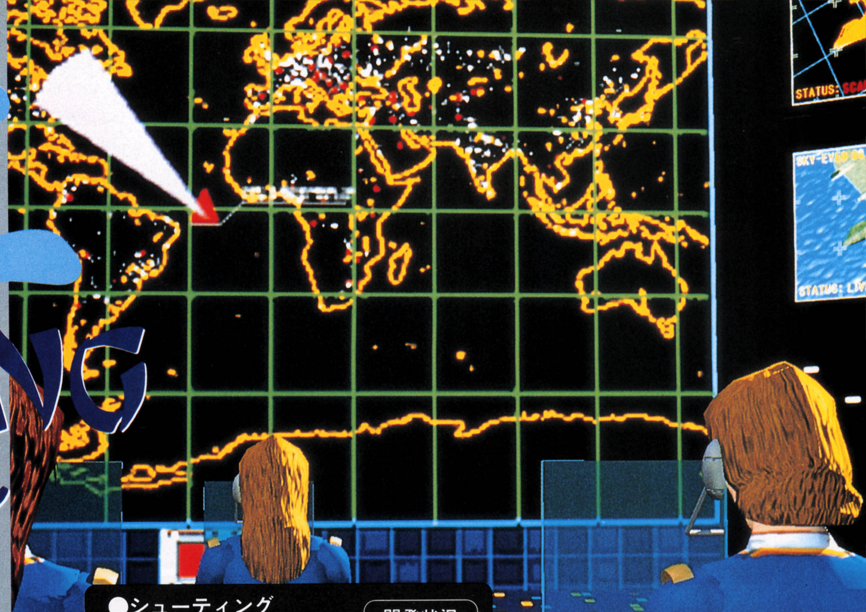




主人公の職業は、「育て親」で決定される!

このゲームのひとつの特徴である「育て親」システム。これは、捨て子であった主人公を拾った人物によって、その職業が決定されるもので、PCエンジン版でも話題だったフィーチャーだ。例えば育て親が剣士だった場合は、主人公の職業も剣士となる。ゲーム中では職業にあわせて変化するイベントも多いため、プレイヤーが最初に経験するこの選択は、かなり重要な意味を持っているのだ。

骸牙 SKULL FANG ～空牙外伝～



秀逸な舞台設定と軽快な操作性でアーケードに多数のファンを持つ、データイーストの「牙」シリーズ。その第3弾が、この『スカルファング　～空牙外伝～』だ。新たに採用された「チェイスシステム」で、空戦の緊張感がモニター上に展開する!

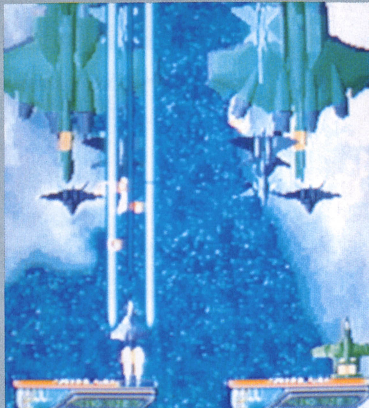
●シューティング
●全年齢推奨
●データイースト
●3月上旬発売予定
●予価¥5,800
●バックアップメモリー容量未定

開発状況 80%

「第三次ラグナロック戦役」発動……

「牙」シリーズ共通の敵、それは「ラグナロック」と呼ばれる謎の軍である。プレイヤーが所属する統合軍は、これまでの第一次、第二次（空牙、ウルフファング）における対ラグナロック戦役で、優秀な兵員たちによる敵拠点のピンポイント攻撃によって、2度までも彼らを退けることに成功していた。しかし、西暦2008年、未確認の巨大攻撃機による北米都市群の破壊活動において、統合軍は再びラグナロックによる3度目の侵攻を確認、ただちに「第三次ラグナロック戦役」の発動を決定した。その喧騒の中、太西洋上に独立配置された機動要塞艦「轟牙」がラグナロックの重爆撃機群を確認。艦内の精鋭部隊として知られる「骸牙小隊」に緊急スクランブルがかかった。女性オペレーターの声に送り出され、4本の鋭い「牙」が今、蒼天を駆けめぐる！

……このハードな世界観と、先進的な「チェイスシステム」を合わせ持った縦スクロールシューティングゲーム、それがこの『スカルファング』だ。



チェイスシステムで空戦の緊張感がUP!

今回から導入された「チェイスシステム」。これは、自機のスピードをプレイヤーが自由に変えられることを利用したシステムで、制限時間内にステージボスに追いついて、倒さなければならないというものだ。従来のシューティングゲームでは考えられなかったこのシステムによって、実際の空戦中パイロットが感じるような、手に汗握る緊張感が生まれるのだ。

選べる自機は4種、特徴をつかんで戦え



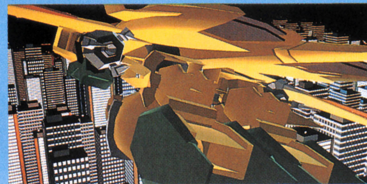
この『スカルファング』では、シリーズの第1作『空牙』の改良型「シルフII」「メガ・ヴァルギー」「セイレーンEX」に、新設計の「シフ」を加えた4機を選択することができる。各機ともスピード、攻撃力などの相違点があり、それぞれに合わせた戦い方が必要だ。

さらにパイロットのタイプの組み合わせで攻撃方法が変化し、様々なバリエーションの戦闘が楽しめるようになっている。一度クリアしても、自機を変えて何度でも楽しめるはずだ。

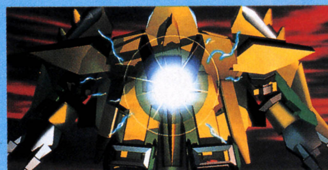
新たに描き起こされたオープニングもCHECK!

DECOの気概が見える、多数のオリジナル要素

SS移植にあたり、多数のオリジナル要素を用意しているのも見逃せない。なかでもストーリーの導入部を描いたオープニングは、ポリゴンにより描き起こされた完全オリジナルバージョンを収録。戦闘機が変形し、北米大陸の大都市に向けて強力な火砲を発射する部分など、見ていて思わず圧倒されるほどの迫力だ。ゲームミュージックとして高い評価を得ていたBGMもフルアレンジされて、より臨場感あるものに変更、グラフィック面も大幅な修正が加わっている。



さらに初心者に向けたカンタン操作モードの「スラストコマンドモード」をはじめとする各種のゲームモードも充実させるとのことで、アーケードのファンも納得できる作品になりそうだ。

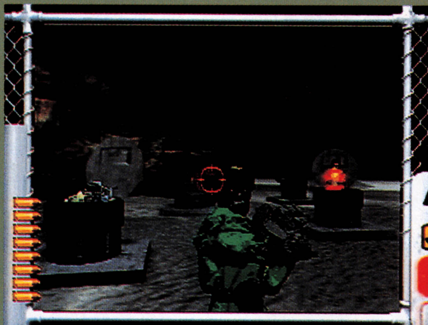




大統領指令～エリア51に潜むエイリアンを全員抹殺せよ

エリア51～ネバダ州ラスベガスより90マイル北にある秘密の軍事施設

実戦に入る前に



▶正確さと反射神経を養うために、練習モードで腕を磨こう。バーチャガンを使用する人は画面照準を正しく設定しておいたほうが良い。

〝エリア51〟とはアメリカネバダ州ラスベガスより北に90マイルの地点に位置する、第1級機密の軍事施設である。そのため、施設内部の情報が公開される機会はほとんど与えられていない。わずかに漏洩してくる情報や、付近の住民の噂からUFOに関する極秘事項を一手に負っているらしい……。

48時間前、〝エリア51〟付近に未確認飛行物体が墜落。そして、あろうことか凶暴なエイリアンたちに占拠されてしまった。事態を重くみたアメリカ合州国大統領は〝S.T.A.A.R.Team〟(Special Tactical Advanced Alien Response)の出動を要請する……。

前回ゲームの概略を詳しくお伝えしたが、期待の今号ではいよいよウェーブ3までのステージ紹介を試みてみたい。次々にヘリコプターで滑走路に着陸した隊員たちが基地の中枢部目指して行動開始。プレイヤーも味方の合図で進撃だ。とりあえずの目標は戦闘機を格納しているハンガーに侵入すること。だがたどり着くには、物陰から現われ、ショットガンで攻撃してくるゾンビ兵を倒さなければならない。味方にヒットしないよう気を配りながら侵入に成功するが、天井からも敵は容赦なく襲ってくる。薄暗いハンガー内は隠れ場所に不自由しない。戦闘機の陰やドラム缶の裏に潜むゾンビ兵は、いったい何人いるのだろう。一刻の猶予も許されない、敵の本丸に早く迫らねば！　激戦をかいくぐり再び滑走路に出ると仲間がジープで迎えにきた。ヤツの運転は荒いが、こちらがスピードにのっているぶん、敵の攻撃も受けにくい。滑走路を強行突破して、いよいよエイリアン本体が待ち構える作戦指令室の建物に突撃だ。

I'm Ready!!

戦闘開始

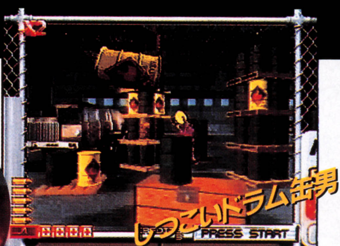
コントローラーでプレイする人は、敵に十字キーで照準マークを合わせ迎撃する。バーチャガンのほうが素早く照準を合わせられるし、臨場感も増すのでそちらをおすすめしたい。戦闘に入ると敵が絶え間なく攻撃してくるので、素早く的確な対応をせまられるだろう。ショットの弾は数弾しかない。弾切れをおこさないように再充填はこまめに行なう。また弾数が増えたり手榴弾を手に入れるためにも、敵ばかりでなくドラム缶、木箱も手当たり次第に撃破しよう。ひよっとすると基地のどこかにあるという、シークレットルームの入り口が見つかるかもしれない。それでは、諸君らの健闘を祈る。

ウェーブ2

■パワーアップアイテム



▶発見したら必ず命中させよう。攻撃力が高まるゾ。



▲執拗にドラム缶を投げてくる。何発もヒットしないと倒れない。手榴弾を使うのも手だ。

ウェーブ1





◀▲ヘリコプターで敷地内に侵入。待ち受けるのはエイリアンに憑依されたゾンビ兵たち。ここは軽く突破。

ウェーブ3





◀▲仲間がジープで迎えに来る。敵と誤認して撃ってはいけない。いろいろな所に味方がいるので注意しよう。

バーチャガン対応

AREA51

超ヒットを続けるガンシューティングがいよいよ日本に上陸!

アメリカのアップライト筐体のゲームランキングで、9カ月連続ベスト1更新中の大ヒットゲームが登場。バーチャガン完全対応でまさにバーチャルな射撃が体験できる。今号ではウェーブ1から3までの内容を大紹介!

- ●ガンシューティング
- ●全年齢推奨
- ●ソフトバンク
- ●1月下旬発売予定
- ●定価￥5,800
- ●バックアップメモリー未定

開発状況 80%

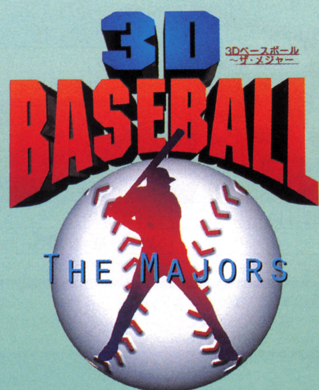
メジャーリーグ選手700人が実名で登場!! フルポリゴン採用で大リーガーたちの個性が光る

3Dベースボール～ザ・メジャー～

日本に居ながらにして 本場メジャーリーグの凄さを体験 圧倒的なパワーで投げる、打つ、走る!

- ●スポーツ
- ●全年齢推奨
- ●BMGビクター
- ●1月発売予定
- ●定価￥5,800
- ●バックアップメモリー130

開発状況 100%



これぞ、真のボールゲーム。ファン待望のスポーツが堂々登場。

近年、野茂投手の活躍のおかげで、ますます関心が高まるメジャーリーグベースボール(MLB)。TV中継を通してお茶の間でも人気を博しています。昨秋にはオールスターチームが来日して、大変な盛り上がりをみせました。日本野球の試合中には野茂投手ばかりでなく、ピアザ選手やリブケン選手をはじめとする、外国人選手にも大声援が送られていたのが印象的です。つまり日本でもMLBそのものを楽しむ新しいファンが誕生しているのです。

しかし〝MLBに関する情報はまだまだ少ない〟と感じている方が多いのも事実です。いくら海外旅行が手軽になったとはいえ、アメリカまで観戦しに行くのは大変ですし（行きたいけど、すごく行きたいけど)、かといってもっと良く知りたいし。それにサターンのユーザーとしては、臨場感あふれるリアルなゲームをプレイしてみたい……。

そうです！　そんなファンの要望に応えるソフトが、この『3Dベースボール～ザ・メジャー』なのです。サイヤング賞男マダックスが投げる、ボンズの豪快なスイング。誇り高き男たちが縦横無尽にフィールドの中で大暴れします。スイッチを入れればそこはまさに憧れの大リーグ。底抜けに陽気なアメリカの雰囲気を、十分に堪能してください。

徹底した臨場感の追及。爽快なプレイ感

最も嬉しいのはア・リーグ、ナ・リーグ全28チームの'96年度登録選手700人がすべて実名、写真入りで登場すること。モーションキャプチャーを駆使して各選手の個性的なフォームは完全に再現され、パラメーターも実践データに準拠。また、球場から人物にいたるまで、フルポリゴンで構成されたグラフィックにより、本物に近い雰囲気を醸し出している。ブーイングや英語の実況中継が入るところも、試合全体の臨場感を高めるのにひと役買っている。楽しんでプレイしているうちにMLB通になること間違いなし！　学校や職場で大いに自慢できるゾ。

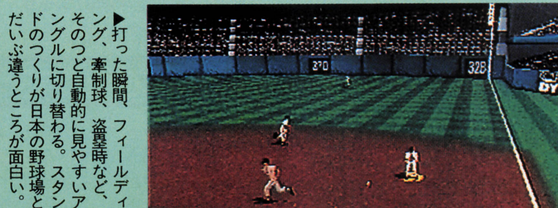
操作は従来の野球ゲームとほぼ同じ。初めてでも違和感がなくプレイしやすい。選手が大きく、かつ滑らかで迫力のある動きを実現しているので、ハードユーザーから初心者まで満足できるはずだ。

まずは1試合モードで腕試し。慣れたら最愛のチームをプレイして、ペナントレースを制しよう。1ストライク、2ストライク、3ストライクアウト！

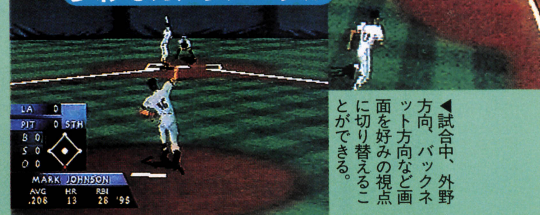


▲ホームランを打つ（嬉しい！）と自動リプレイが作動して、場面を再現する。打たれても（悔しい！）同様。また直前のプレイもボタン操作で見ることができる。アングル変更、コマ送り可能。

▶打った瞬間、フィールディング、牽制球、盗塁時など、そのつど自動的に見やすいアングルに切り替わる。スタンドのつくりが日本の野球場とだいぶ違うところが面白い。



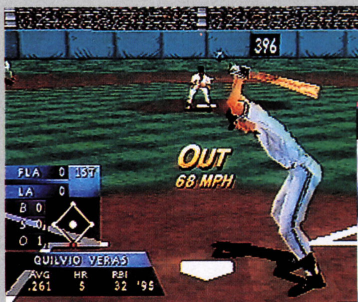
多彩なカメラアングル



◀試合中、外野方向、バックネット方向など画面を好みの視点に切り替えることができる。

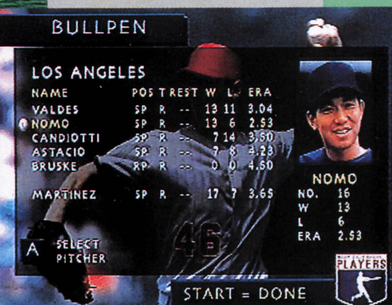
フォームやクセまでも忠実に再現

選手のフォームは十人十色。画面上のプレイヤーがみな同じような構えでは思い入れすることができない。この問題をモーションキャプチャー技術で、実際の人間の動きを取り入れることにより解決。まさに32ビット機の性能をフル活用しているといえるだろう。



▲野茂のトルネード投法をはじめ、選手はフィールドの中でいろいろなフォームとクセを見せてくれる。ピアザ選手もフィルダー選手も驚くほどそっくり。

◀選手をセレクトすると実写真で紹介してくれるのが素晴らしい。パラメーターは実戦データを使用。実力のとおりである。それにしても大リーガーたちは表情も動作も個性が強い！



ダービーの栄冠を手にするのは君だ!

優駿～クラシックロード～

東京優駿
(日本ダービー)

パソコン版でデビュー以来、多くのファンを獲得している『クラシックロード』シリーズ最新作がSS版でリニューアル。データの詳細さ、ゲームの完成度はそのままに、新たなクラシックロードを歩み出す。

- ●競争馬シミュレーション
- ●全年齢推奨
- ●ビクター インタラクティブ ソフトウエア
- ●3月14日発売予定
- ●定価¥5,800
- ●バックアップメモリー容量未定

開発状況 70%

4歳クラシック路線に的を絞りよりグラフィカルに変身!

マニアには高い評価を受けているこのシリーズだが、正直なところ、その内容の奥深さで初心者に若干とっつきにくい印象を与えていた感は否めない。

そこで今回のSS版は、内容を初心者にも親しみやすいように大幅にリニューアル。まず、すべての画面を3Dグラフィックをふんだんに使用したわかりやすい構成で見せることで、いかにもパソコンライクなお固いイメージを払拭することに成功している。特に厩舎画面は特徴的だ。愛馬のビジュアルはもちろん、調教グラフなどのデータ画面もよりグラフィカルに表現され、競馬初心者や低年齢のユーザーにも親しみやすい環境をつくり上げている。

また、それに伴いゲームモードにも絞り込みが行なわれている。今作は、3歳～4歳のクラシック戦線を1988～1997年の10年間、1年ごとに独立したシナリオとしてプレイ。各年度に活躍した名馬もライバルとして実名で登場、牡馬なら皐月賞、ダービーの2冠、牝馬なら桜花賞(もしくは皐月賞)、オークス(もしくはダービー)の2冠を制することで、4歳の有馬記念までを延長してプレイすることが可能となっているのだ。また、すべての年度をプレイすることでオマケのモードも登場し、初心者に優しいだけでなく、競馬上級者をもを唸らせる充実した内容を完備している。

詳しい内容は、今後の本誌で随時紹介していくが、今回は開発途中で主に目立った点を下にあげてみよう。続報にも期待していてほしい。

インブリードを3本まで表示!

産駒の想定　血統

父 スティールハート Sir Gaylord 系
母 サンサン Nasrullah 系

気性	良	根性	×
成長	普通	瞬	○
脚元	丈夫	馬格	中型

SP ST 芝 D 距離適性 1000 2000 3000

Princequillo	15.62%	スピード
Nearco	9.37%	スピード・根性
Bull Dog	6.25%	スピード

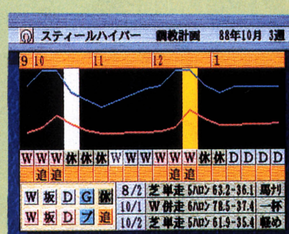
▲血統重視の本格的な生産システムをさらに強化。インブリードは3本まで表示、ニックスも取り入れられるようになった。

厩舎グラフィックも一新!!



グラフィックがどう変化したかは、厩舎画面を見れば一目瞭然だろう。まず、今まで2Dで描かれていた愛馬のグラフィックが、3Dポリゴンでリアルに表現されているのが最大の変更点。この画面ではわかりにくいが、時々首を振ったり蹄で土を掻いたりする仕様が可愛らしい。パラメーター表示や調教データも色を使ってシンプル&コンパクトにまとめられている。

SS版になって、親しみやすくなったデータ表示。前作までのシブイ画面から、よりカラフルな色使いになっている。



騎手データも詳細に!!

今作では年度ごとのシナリオプレイにのっとって、勝利数によるリーディングジョッキーの概念を導入。年度ごとに騎手データも変化するリアルな構成になっている。またプレイヤーによる戦法の指示もより詳細になり、逃げ、先行、差し、追い込みの4種類に各2種類ずつさらに細かい指示を出すことが可能になっているのだ。

騎手の選択　8/2　3新潟1　3歳新馬混 馬齢

騎手名	勝数・率	逃先差追	騎手名	勝数・率	逃先差追
豊 斗	132.196		湯 高	113.168	
升 沢	91.157		南	110.155	
小 壁	85.197		川 内	95.162	
田 群	75.151		松 幹	61.109	
海老沢	73.132		田 腹	60.125	
的 馬	55.107		村 元	53.121	
然 富	50.109		丘 満	44.110	
大 咲	47.134		安田高	40.100	
海老正	43.121		田構良	37.114	
剛原行	37. 97		士 井	37. 88	

3歳新馬 混　新潟芝(内)1200m 良 9頭

1	スティールハイパー	逃げ		芝 B
2	トウショウリバティ	先行		芝 B
3	センターパッション	逃げ		芝 C
4	ファインナイン	追込		芝 B
5	プレスマーシャル	差し	血統C ゲートA	芝 C
6	ファイトシャレー	差し	血統B ゲートA	芝 B
7	バドヤマザクラ	逃げ	血統B ゲートC	芝 B
8	アイビスフォード	先行	血統A ゲートC	芝 B
9	ベストジーガー	逃げ	血統C ゲートD	芝 B

逃げの種類
ハイペース逃げ
ため逃げ

右上の画面でわかるように、同じ逃げでも〝ハイペース逃げ〟〝ため逃げ〟の2種が選択可能。より戦略的な指示ができる。

そしてレースシーンもさらにリアルに!!



グラフィックの描き込みが細かくなったのはもちろん、各馬の位置どりや動きの滑らかさなどをさらに改良。実際の競馬にかなり近づいている。

世界1の動物園をつくり上げよう!

シミュレーションズー

●動物園シミュレーション
●全年齢推奨
●ソフトバンク
●2月7日発売予定
●予価5,800円
●バックアップメモリー未定

開発状況
80%

動物園のオーナーとして、動物たちを育てよう。人気の経営SLGに、育成ゲームの要素がプラスされたぞ。

廃園寸前の動物園をキミの手で蘇らせよう!

動物園。きっとだれでも、思い出のひとつやふたつは持っているだろう。動物たちの仕種に遠く忘れ去っていた野性を覗いたり、優しいまなざしに驚いたり……大人も子供も人間としての疲れを忘れて、素直な目を取り戻せる数少ない場所、それが動物園。『シミュレーションズー』は、そんな動物園を築く経営SLGだ。そのためには、ただ施設を置いて人を集めるだけではなく、動物を適切に飼育していかなければならない。動物こそ、このゲームのカギとなるのだ。数多くの動物の習性をきちんと理解し、健康と快適に気をつけて育ててやれば、最高のパートナーとして動物園を繁栄させてくれるだろう。

プレイヤーは、廃園寸前の動物園を任される。普通の経営SLGと違って、最初からある程度の施設と動物がそろっているのは嬉しい。まずここを生き返らせるのが、世界一の動物園への第1歩になるのだ。



◀動物園の場所を決めてからスタート。選ぶ環境によって、最初に飼われている動物の種類が全く違うのだ。好きな動物で選ぶのも手かもしれない。

▲Forest(森)には、シマウマやキリンなどがいる。

▲カンガルーやコモドドラゴンはDesert(砂漠)に。

動物園の主役は動物!だからこそ細心の注意が必要

ゲームスタート時から、ぐずぐずしている暇はない。相手は生き物。適切なエサを与えないと餓死してしまうし、天候や気温にも注意しなければ健康を損なってしまうかもしれない。予防接種を受けさせるのも、重要な仕事になる。園長たるもの、自分の動物園にどんな動物がいてどういう習性を持っているのかは、必ず把握するのは当然のことだ。

人気のない動物や、繁殖して数が多すぎる動物は売ることができる。時には非情になることも必要だ。

少し余裕ができたら、新しい動物を購入して規模を広げていこう。もちろん、その動物に合った設備とエサが必要。花形と呼ばれるような珍しい動物は高価だが、入場者をたくさん引きつけてくれるはず。

園内月々成績報告表

動物名	増加	減少	頭数
ヒョウ	0	0	5
カナダオオヤマネコ	0	0	6
スナドリネコ	0	0	6
ハイイロオオカミ	0	0	5
カナダカワウソ	0	0	3
ツチブタ	0	0	3
グラントシマウマ	0	0	5

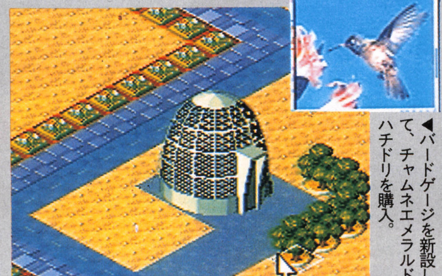
▶園内の動物は、月ごとにチェックできる。死亡による減少、なんてことのないように。

カナダオオヤマネコ

1	ねずみの肉	13	65
2	魚肉	4	32
3	鶏肉	2	16
4	牛肉	0	0
5	ミンチ	0	0
6	卵	2	10
	Total		123

ミンチ
腐った肉
かたつむり
蛋白質　ビタミン　満腹度　ミネラル　カロリー　好意度

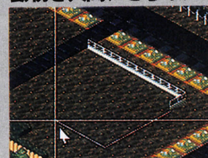
◀エサは、動物一種類ずつ細かく指定できる。食料管理センターがあれば、オートも可。



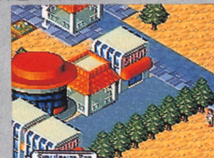
◀バードゲージを新設して、チャムネエメラルドハチドリを購入。

楽しい動物園にするために施設の設置ももちろん重要!

もちろん、お客様に満足してもらえる動物園でなければ意味がない。道路や植物、ショップや休憩所なども整備しよう。植物は、景観だけではなく環境にも影響するので大切だ。オリや柵の中は、飼う動物に合わせて地形を整えたり巣をつくってやろう。動物と人間、どちらにも快適な動物園が理想なのだ。



▲柵を作る。お客様の安全にも、当然配慮しなければならない。



▲動物園は娯楽施設。お客様に楽しんでもらえるように。



▶汚物処理所。この施設の重要性は見落としやすい。ほかにも食物処理センター、医療センターや教育センターといった、動物園ならではの施設も必要になる。

動物図鑑を活用しよう

動物の購入を選ぶと、動物図鑑が見られる。全部で150種類の動物の食性や飼育方法が調べられるうえ、写真をポイントすると鳴き声まで聞ける(鳴かない動物もいるが)。動物についてなんの知識がなくても、この図鑑を活用すれば園長になれる。



▲文句なしの花形動物、ジャイアントパンダ。でも、高い!!

ウルトラマン
光の巨人伝説

かなり原作に忠実な感のある本作。「怪獣との闘い」に的を絞ったつくりとなっているため、プレイヤーは違和感を持つことなく「ウルトラマンに変身」できる。ゲームでしか見られない「ウルトラ兄弟同士の、夢の対戦」もあり、楽しめる１本と言えそうだ。

●格闘アクション
●全年齢推奨
●バンダイ
●発売中
●定価￥7,800
●専用ROMカートリッジつき

開発状況
100%

ウルトラマンと一体化し、地球の平和を守れ!!

「ウルトラマン」。だれもが一度は憧れ、今も新作が制作され続けている、日本が世界に誇るスーパーヒーローだ。

本作は、そのウルトラ兄弟の闘いを、格闘アクションゲームとして再現したもの。登場するのは、初代ウルトラマン～ウルトラマンタロウまでのウルトラ５兄弟に、人気怪獣10体を加えた15キャラだ。バルタン星人・ゼットン・メトロン星人など、おなじみのライバルたちに加え、テンペラー星人といった、通好みのキャラも用意されている。

ゲームフィールドには、ポリゴンの建造物を多数配置。これらは破壊可能で、ビルや橋なら崩落し、ガスタンクは爆発する。しかも単なる演出ではなく、ゲーム上の地形効果としても機能するのだ。ちなみに遠景は、２Ｄのスクロール画を採用。つまり、描き割りの背景の前にセットが組んであるわけで、結果、画面の雰囲気や臨場感は、ＴＶ画面にかなり近いものとなっている。また３Ｄの長所をいかし、投げ技などで吹っ飛ばされると、派手に視点も変化。見どころのひとつである。

システム自体の基本は、２Ｄ格闘。超必殺技は、もちろん「スペシウム光線」などの決め技だ。「ウルトラ」ならではの要素として「疲労度ゲージ」や「つかみ技」、「バリアシステム」などがあるが、特筆すべきは「支援攻撃」だろう。これはダウン時に「科特隊」などの援護を受けられる、と言うもの。しかしＴＶ同様、攻撃は弱々しい。制作スタッフの原作へのこだわりが、よくわかる点だ。あくまで主役は、ウルトラマンなのだから。

巨人が集う！ 迫力のカメラワーク



ピンチになったらZATの出番だ！



全10体の敵怪獣も使用可能！

ウルトラ兄弟とシンクロせよ！

ウルトラマン

▶初代ウルトラマンは、ベーシックキャラクターだけあり、使いやすい。つかみからの派生技が見た目で判断しやすく、ゲームのコツをつかむのにいいだろう。必殺技も飛び道具、近距離技等、ひと通りそろっている。写真は「八つ裂き光輪」





ウルトラセブン

◀セブンと言えば、アイスラッガー。しかし、このゲームのアイスラッガーは飛距離が短く、イマイチ使いにくい。上下に撃てる、エメリウム光線もあるが、出が遅い。上級者向けキャラかも？写真は「突撃アイスラッガー」と言う突進技。

帰ってきたウルトラマン

▶初代の改良版と言う感じのするキャラ、ジャック。必殺技の多くは初代と共通だ。変更点は、突進技「ネオウルトラ霞斬り」や、空中からの飛び道具「エリアルビーム」（写真）があること。対戦時は、けっこう強い部類に入るキャラだろう。





ウルトラマンＡ（エース）

◀ふだんは「超獣」と闘っているだけあり、全般的に、妙な技が多いＡ。飛び道具の性能は悪くないが、ほかの必殺技は少し変。相手の動きを、一瞬止めるだけの技などがあり、テクニカルキャラとなっている。写真は超必殺技の「スペースＱ」。

ウルトラマンタロウ

▶頭が大きく、視認性の高いタロウ。通常技が強いため、扱いやすいキャラだ。必殺技は、番組の楽しさを反映してか、見た目が愉快なものが多いが、どれも案外使える。写真は「タロウフラッシュ」。光るバリアで、一応、対空にもなる技だ。



全国のアンジェリーカーに贈る、ステキなファンタジー世界
9人の守護聖様が、サターンでお茶会を開きます!!

アンジェリーク

ふしぎの国の

不朽の名作『ふしぎの国のアリス』のファンタジー世界をモチーフに、アンジェリークとおなじみのキャラクターが活躍する新感覚のバラエティゲーム。さあお茶会に間に合うかしら？

- ●バラエティゲーム
- ●全年齢推奨
- ●光栄
- ●２月28日発売
- ●定価￥5,800
- ●バックアップメモリーなし

開発状況 90%

お茶会は4時に始まります くれぐれも、遅れないように……

懐中時計を持った白いウサギを追いかけて、マッドハッターのティーパーティに出席したアリス。

私、アンジェリークが出席するのは、ステキな守護聖様のお茶会よ。ニセウミガメやハンプティダンプティのかわりに、９人の守護聖様とアンジェリークワールドのキャラクターたちが総登場なの！

すごろく形式のボードには、いろいろなクイズやパズル、ミニゲームが満載されているわ。守護聖様とのトキメキ♡のイベントも楽しみ！　特定の守護聖様と仲良くなれると、特別なエンディングがむかえられるんですって。ドキドキするわ。

イベントやエンディングでは、守護聖様もほかのキャラも、いつもの声で話しかけてくれるの。今回は「謎の行商人」（声優　池田修一）っていう新しいキャラまで出てくるようよ。

ひとつ、心配もあるの。私の永遠のライバル、ロザリアが、私を妨害しようとしてるの。でも、私は負けないわ。アンジェリーク本編のように、正々堂々、力いっぱいがんばるわ。だって、エンディングの守護聖様のお茶会は本当にステキなんですもの！

お茶会の開始は、４時。それまでに会場に着かなくちゃ。遅刻したらアリスみたいに、トランプの女王様に首を切られるなんてこと……まさかね。でも、遅刻なんて絶対にイヤ。タイムリミットまでに、必ずエンディングにたどり着くわ！



▲超美人のライバル、ロザリア・デ・カタルヘナ。貴族のお嬢様で、気位の高さも前作と変わらずだ。でも、意外に優しい一面を持っていることも、アンジェリーカーなら知っているはず。

ライバルといったら、やっぱりこの人



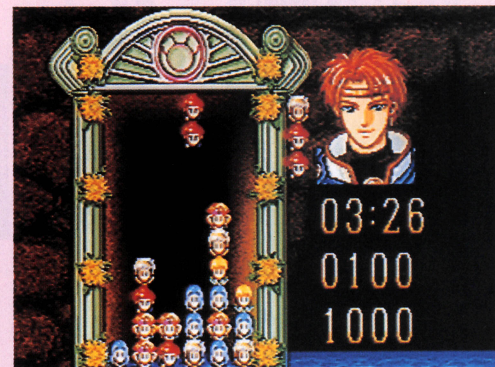
◀前女王様の補佐官、ディア。美しさと賢さを兼ね備えた、非のうちどころのない方。前作でも、たいへん印象深い女性だった。

止まる目によってお楽しみいっぱい

ボードのコマは、バラエティに富んだ種類がある。特にミニゲームは、絵合わせパズルやシューティングゲームをはじめ、アンジェリーク・カルトクイズまで！



▶プレゼントがもらえるコマもある。こうして集めたアイテムを上手に使って、ゴールを目指そう。アリスよりは、いいものがもらえそう!?



▲ミニゲームの中の、落ちものゲーム。でも、守護聖様のお顔を使うなんて、失礼じゃないかと心配になってしまう……。

個性的で魅力的な9人の守護聖様

９人の守護聖様は、それぞれ自然の力を司っていらっしゃるわ。本編では、これらの守護聖様の助けを借りて惑星を開発していったわね。今回の守護聖様は、のんびりとお茶会の主催者……だけではなく、やっぱりストーリーに大きくかかわっていらっしゃるの。ゲームの性質が違うから、もしかしたら本編とは少し雰囲気の違う顔を見せてくださるかも知れないわね。

アンジェリーカーだったら、ご贔屓の守護聖様がいらっしゃるのでは？　その守護聖様と仲良くなって、普通とは違うエンディングをむかえられたらいいわね♡



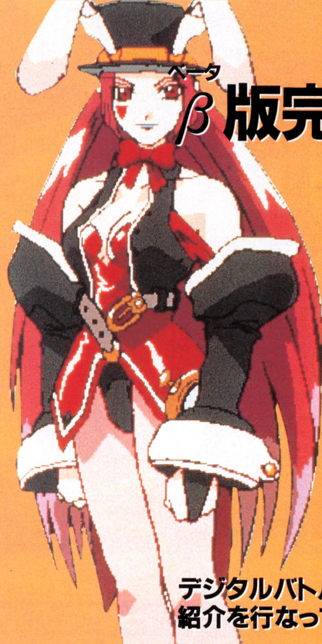
◀安らぎをもたらす闇を司る。人にはなかなか、心を開かない。



◀美しさを与える、夢を守護する。陽気だがちょっぴり皮肉屋。



◀知性を与える地を司る。おっとりとして、誠実。暖かい性格。





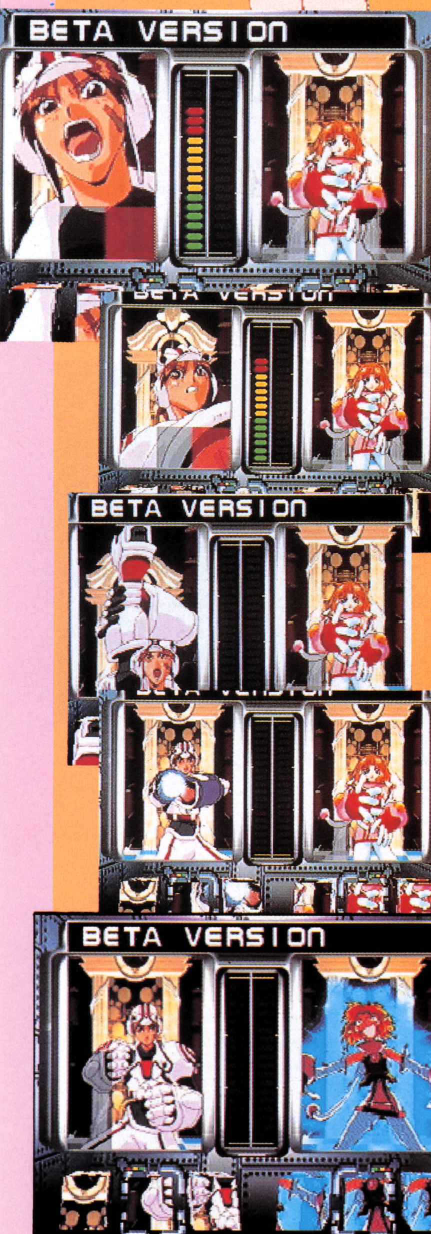
β版完成！ 白熱のバトルシーンに迫る!!

CUBE BATTLER STORY of SHOU

●デジタルバトルアニメーション
●全年齢推奨
●やのまんゲームズ
●2月21日発売
●定価¥5,800
●バックアップメモリー1ブロック

開発状況 90%

デジタルバトルアニメーション『キューブバトラー』。これまではアニメーション部分の紹介を行なってきたが、今回は一方の核となる、ゲーム部分についての情報をお伝えしよう。

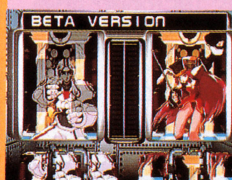


サイコブラスタアアアアアアア！

キューブをそろえ、対戦相手を一閃。新機軸・バトルアニメアクション！

OVA以上のフルアニメーションムービーとシナリオがウリの本作。だが、ゲームとしても、かなり遊べるものとなりそうだ。

では早速、ゲーム部分である、「バトルシーン」について説明しよう。縦に2分割されている画面の下部には、それぞれ3つのキューブがある。これらは立方体（キューブ）であり、6つの面を持っている。プレイヤーはこれを回転させ、自キャラが表示されているメインウィンドウへと、はめ込んでいく。隣りのキューブと絵を揃え、リンクさせていき、しかも相手キャラを攻撃することもできる。攻撃ボタンを押すとメインウィンドウの一部が赤く点滅するので、そこにキューブをはめ込むと派手なアニメーションの必殺技が繰り出される。はめ込むのに手間どっていると、相手に先に攻撃をくらうこともあり、スピーディな判断と駆け引きが要求されるぞ。素早い攻撃で先手をとるか、一撃必殺の強力技をねらうか。臨機応変な対応が、勝敗を決するだろう。

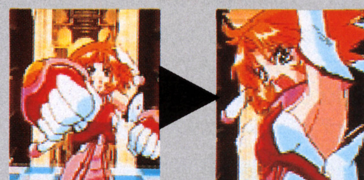




華麗な動きを見せる必殺技の数々

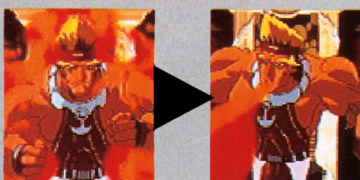
主人公・翔の必殺技同様、他キャラの技も、細かいアニメーションで表現している。ほんの一部だが、ご覧いただこう。

アンナ未来



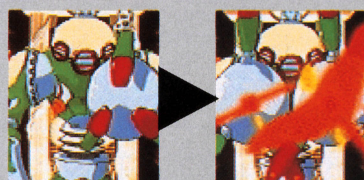
ナックルパンチ

ボンバー高山



熱血バーナー

電脳寺博士



ダブルマシンガン

あの『バーチャ』の鉄人たちが監修！
御意見無用 −Anarchy in the NIPPON−（仮）

3D対戦格闘の代名詞『バーチャファイター』の鉄人として名をはせている4人のゲーマーが、ついにゲームづくりに乗り出した！

●3D対戦格闘ゲーム
●全年齢推奨
●メディアミューズ
●4月下旬発売予定
●予価¥5,800
●バックアップメモリー未定

開発状況 15%

人気の3D格闘アクションゲームに、決定版ともいえるビッグなタイトルが登場する。企画・開発・監修に『バーチャ』の鉄人として名高い新宿ジャッキー、ブンブン丸、柏ジェフリー、池袋サラの4人を迎え、キャラクターデザインには週刊少年マガジンで活躍中のマンガ家、加瀬あつしを起用。

ヤンキーカップルのHIROSHIとSHIHO、勤続30年の真面目なサラリーマンSHIGEO、悩殺授業をモットーとする謎の女教師KEIなど従来の3D格闘には見られなかったユニークなキャラクターが勢ぞろい。シリアスかつコミカルなニュースタイルを提示する。

もちろん、アクション部分の内容の濃さにも期待は高まる。3D格闘の面白さはもちろん、長所や短所すべてを知り尽くしたメンバーが開発するゲームだけに、ファンの期待を裏切ることはないはずだ。続報に期待しよう。





◀これが監修者4人の思い描く格闘ゲーム究極の理想形なのか!? 興味は尽きない。

最強のコンビ技がここに炸裂する！
X-MEN VS. STREET FIGHTER

人気キャラクターたちの豪快、かつファンタスティックな夢の競演が堪能できる、2D対戦格闘アクションの決定版！ タッグで燃えよう！

●対戦格闘ゲーム
●全年齢推奨
●カプコン
●夏発売予定
●価格未定
●バックアップメモリー未定

開発状況 ?%

前号で紹介したように、このゲームには面白要素がたっぷり詰め込まれている。とくに注目したいのが、新要素となる2対2のタッグマッチ戦での合体必殺技の大迫力。「ヴァリアブルコンビネーション」とネーミングされた、史上最強のコンビネーション技は、超ダイナミック。ふたりのキャラクターが同時にハイパーコンボを繰り出すことで、膨大なダメージを与えることができる。まさに究極の必殺技なのだ。

現在、SS版の移植度を高めるため鋭意開発中。その意気込みをカプコンさんにコメントいただいた。「夏の発売に向け、開発を進めております。とにかくアーケード版の忠実な移植を目指します。サターン版オリジナル要素もいろいろなアイディアを出しながら検討しております。みなさまのご期待に応えられるクオリティにできるよう、開発スタッフ一同頑張りますので、どうぞご期待下さい」





◀新キャラ、強化された必殺技が熱いバトルを保証する。写真はアーケード版のもの。

ジョーダンとバックスバニーが競演！
スペースジャム

NBAスーパースター、マイケル・ジョーダンと米を代表するアニメキャラクター、バックスバニーが手を組んで宇宙モンスターと対決！

●スポーツ
●全年齢推奨
●アクレイムジャパン
●2月発売予定
●定価¥5,800
●バックアップメモリー2

開発状況 90%

史上初の3on3スタイルが楽しめる、愉快痛快なバスケットボールゲームがSSに登場する。このゲームのモチーフになっているのは、あのNBAヒーロー、マイケル・ジョーダンとバックス・バニーが実写とアニメで共演する話題沸騰の映画『スペースジャム』。この春の日本公開に先駆け、ゲームで映画の雰囲気をひと足先に体験できてしまうのだ。特に見どころとなるのは細やかなグラフィック。アニメキャラたちの豊富なアクションパターンとモーションキャプチャーによるジョーダンのスーパープレイが合体し、ハイフライダンクや各キャラ固有のスペシャルで多彩なプレイを、コミカルに、迫力満点に味わえる。

試合の合間に登場する5種類のミニゲームも遊び応え満点。ミニゲームの結果が、次のゲームのキャラクターの能力に反映されるというシステムもユニークだ。





◀ミニゲームは本編に負けない本格派。スペースレース、シュート合戦など多彩だ。

ラスベガスの雰囲気を自宅で味わう
スーパーカジノスペシャル

ルーレット、ポーカー、バカラ、スロットマシン……。一攫千金の夢を本場ラスベガスのムードたっぷりに演出する本格派カジノゲーム登場！

●カジノシミュレーション
●全年齢推奨
●ココナッツジャパン・エンターテイメント
●1月24日発売予定
●予価¥5,800
●バックアップメモリー19

開発状況 100%

華やかに着飾った紳士と淑女の社交場、不夜城ラスベガスのカジノのアダルトな雰囲気をそのままシミュレート。

収録されたゲームは全部で6種類。おなじみのルーレット、スロットマシン、ブラックジャック、ビデオポーカー以外にも、プレイヤーと親のどちらが9に近い点数で勝つことができるかを予想するカードゲームのバカラや、プレイヤーに3枚、ディーラーに2枚カードを配りその5枚でポーカーの役をつくっていくレットイットベットといった人気のゲームも楽しめる。またカードゲーム中には、特別にゲームシートを使って数字を当てるゲーム、キノが遊べることも。

CPUを含めた10人のプレイヤーが目標金額達成を競う「ランキング」、プレイヤーだけで目標金額を目指してプレイする「フリー」のふたつのモードを用意。マルチターミナル6を使用すれば4人同時プレイで盛り上がれる。





◀各ゲームのルールは画面上でも説明されるので、初心者でも気軽にプレイできる。

首都高バトル'97 土屋圭市&坂東正明

あの『首都高バトル』がついにSS登場

テレビや雑誌でおなじみの個性派ドライバー、土屋圭市と名カーチューナー、坂東正明監修による人気レースシリーズがSSに初登場する。

用意されたコースは「高速湾岸線」「環状線外回り」「環状線内回り」の3つ。公道をモチーフにしているのでライバル以外の一般車両との駆け引きが要求される特徴を持っている。6人のライバルたちをそれぞれの条件に沿って順に倒し土屋圭市に挑戦する「SCENARIO」モードでは、ライバルに勝つことでポイントを溜め、細かなチューンナップを楽しむことが可能だ。カーマニアにオススメの1本だ。

●レース
●全年齢推奨
●イマジニア
●2月28日発売予定
●予価¥5,800
●バックアップメモリー未定

開発状況 90%



◀登場車種は実車をもとにした全12種類。リアルな走行が楽しめる。

The Sequel to MYST RIVEN(リヴン)

精緻なグラフィックと奥深い物語

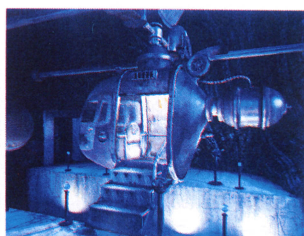
全世界で高い評価を得たADV『MYST』に続編が登場する。前作以上の高度なグラフィックの一端をここに紹介しよう。

1993年発売以来、緻密な世界観と他に類を見ない幻想的なビジュアルで多くのファンを獲得した『MYST』続編のタイトルが決定した。

残念ながら、ストーリー及びシステムの詳細はまだ明らかにされていないが、前作以上にシュールでありながらもスーパーリアルで壮大なドラマが展開されるはずだ。前作とストーリーのつながりはあるのか？ システムは変更されるのか？ 続報に期待しよう。

●アドベンチャー
●全年齢推奨
●サンソフト
●今夏発売予定
●価格未定
●バックアップメモリー未定

開発状況 25%



◀写真はMAC版のもの。写真と見紛うばかりの美しさは見事だ。

クレオパトラフォーチュン

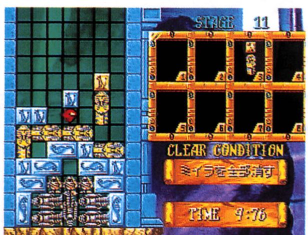
囲みと並べで高得点をねらえ！

アーケードで人気の落ちゲーを早くも移植。大小大きさの違うブロックと、ミイラや宝石の形をした独特のブロックを消す思考型のパズルゲームだ。

宝石だけ、もしくはミイラと宝石の組み合わせを、2種類の大きさを持った石のブロックで囲んで消す「かこみ消し」と、同じ種類のブロックを一直線上に並べて消す「並べ消し」の基本ルールに連鎖を組み合わせ、高得点をねらう思考型パズルゲーム。SS版には、レベル99を目指してプレイするアーケードモードと、決まった数のブロックでクリア条件を満たすミステリーモードを搭載。2P対戦も楽しめる。

●パズル
●全年齢推奨
●タイトー
●2月14日発売予定
●定価¥5,800
●バックアップメモリー1

開発状況 100%



◀じっくり考えて解くミステリーモードは1P専用。ハマります。

アドヴァンスト V.G.

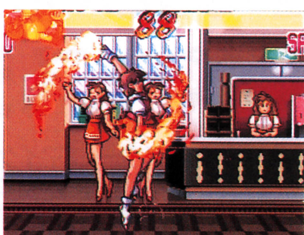
美少女対戦格闘の人気作を堂々移植

パソコン版やPS版で人気の格闘アクションがついにSSに登場。どこかで見たようなユニフォームに身を包んだ美少女たちが華麗なバトルで激突だ。

このゲームの最大の特徴は、必殺技に複雑なコマンド入力を必要としないため、格闘アクション初心者でも簡単にプレイできること。大会優勝を目指して闘っていく美少女たちは、それぞれ個性的な技を持っており、プレイヤーが苦労せずに華麗な必殺技で対戦格闘の醍醐味を味わえるようになっている。また、体力が減少したときに使える特殊必殺技もあり、一発逆転を狙う駆け引きも楽しめる。

●対戦格闘アクション
●18歳以上推奨
●テイジイエル
●1月24日発売予定
●定価¥7,800
●バックアップメモリー未定

開発状況 78%



◀華麗な技の攻防が簡単操作でプレイできる。ビギナーでも安心。

NBA JAM EXTREME

2on2の過激なるダンク合戦！

スポーツゲームファンに大好評の『NBA JAM』シリーズ最新作。NBAのデータに基づき、チームや選手はもちろん実名で登場！

NBAのスピーディなゲーム展開をそのままゲームで再現。1チームからふたりの選手を選び、2ON2で対戦する。反則がなくなりボールの奪い合いも超過激に。前作以上の迫力あるゲームになっている。各選手の華麗なダンクも種類が増え、新モードとして前作では裏技で登場したビッグヘッドモードが追加されている。様々な角度から試合を追う視点の細やかさも見どころになっている。

●バスケットボール
●全年齢推奨
●アクレイムジャパン
●2月発売予定
●定価¥5,800
●バックアップメモリー未定

開発状況 ?%



◀ゴールを決めたあとは、各選手がお得意のポーズでアピールする。

BLAM! マシーンヘッド

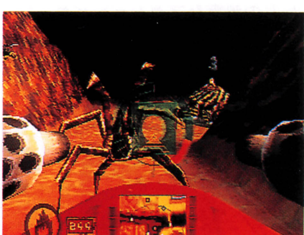
繁殖する謎のウィルスを撃滅せよ！

2007年以来、地球に繁殖した謎のウィルス、マシーンヘッドを壊滅するためにキンバリー博士とオービルがコアを目指し発進する！

プレイヤーはキンバリー博士となり戦闘用ホバークラフト"ホーバル ブレード"に乗り込み4つのエリアの3D空間を戦っていく。各エリアには様々なミッションが用意されており、それらをクリアしなければ先には進めない。エリアごとにキンバリー博士とオービルの緊張感あふれるムービーが流れ、その中にクリアのためのヒントが隠されていることも。強力なウェポンをゲットしながら進んでいこう。

●3Dシューティング
●全年齢推奨
●ヴァージン・インタラクティブエンターテインメント
●発売未定
●定価¥5,800
●バックアップメモリーなし

開発状況 95%



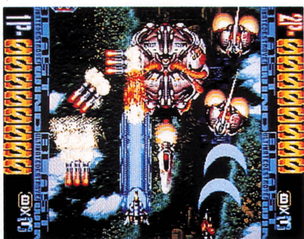
◀各エリアは複雑な構成をとるのでレーダーとマップを参考に進もう。

ブラストウィンド —BLASTWIND—

核戦争後の世界に現われた新たな敵

世界核戦争後の荒れ果てた地上を復興に導いた人類を、ふたたび破滅へと導こうとしている新たな脅威。それは地殻内側からの侵略者GORNだった。

文明を一からやり直した地上の民ノアと、地球の裏側で進化を遂げてきたGORNの死闘を描いた縦スクロールSTGの新作が登場する。プレイヤーが操作するのは、2体の超戦闘体の旋風と烈風。アイテムを入手することで自機は4段階にパワーアップ。シールドボールを取ることで攻防一体兵器の装備が可能になっている。ステージ内にはふたつのルートが存在し、体当たりでスイッチを押すことで分岐する。



◀システムはスタンダード。派手な攻撃で爽快感たっぷりに遊べる。

●シューティング
●全年齢推奨
●テクノソフト
●1月17日発売予定
●定価¥5,800
●バックアップメモリー未定

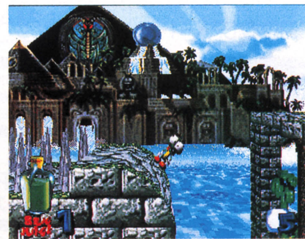
開発状況 100%

BUG TOO!! ~もっともっとジャンプして ふんずけちゃって ぺったんこ~

カラフルな3Dワールドで大冒険!

前号で速報をお届けした『BUG TOO!!』の最大の魅力は、やはりそのカラフル&コミカルな3Dステージでの、自由度の高いアクションなのだ。

完全3Dアクションと銘うったこのゲームは、前作以上のバラエティ豊かなステージを用意している。画面写真でおわかりのように、独特の目も覚めるような美しい色合いで描かれた背景は、まるでアニメーション映画を見るようだ。そこでのアクションも前作以上にスピーディ。今作ではダッシュ機能が追加され、視点変化も多種用意されている。3D画面の特徴生かしきった自由度の高さを楽しんでほしい。



◀画面が時計回りに回転するなどトリッキーな動きを楽しめる。

●アクション
●全年齢推奨
●セガ
●1月発売予定
●定価¥5,800
●バックアップメモリー未定

開発状況 ?%

スポット ゴーズトゥーハリウッド

ハリウッド映画の世界で大冒険!

清涼飲料水7UPのマスコットキャラクター、スポットがハリウッド映画の世界に紛れ込んだ! 軽快&コミカルな立体アクションが魅力だ。

スポットを待ち受ける映画ワールドは大きく分けて3つ。「危険な海賊ワールド」「アドベンチャーワールド」「恐怖の幽霊ワールド」の各ワールドは、それぞれ5～6のエリアに分かれていて、トリッキーで愉快なアクションが楽しめる。それぞれのエリアの途中に隠されているゴールデンスターを全部集めると、シューティング風のスペシャルワールドに行くこともできる。隠し通路などのフィーチャーも満載だ。



◀画面はクォータービュータイプ。ゴールデンスターはどこかな?

●アクション
●全年齢推奨
●ヴァージン・インタラクティブエンターテインメント
●1月10日発売予定
●定価¥5,800
●バックアップメモリー4

開発状況 100%

フルカウルミニ4駆 スーパーファクトリー

ミニ4駆のすべてを知りたい君に

コロコロコミック連載中の『爆走兄弟レッツ&ゴー!!』を題材に、ミニ4駆の魅力のすべてを詰め込んだ、ファン待望のミニ4駆シミュレーション!

このゲームでは、オリジナルパーツでチューニングする「レースモード」、タミヤの純正パーツを使用してプレイする「シミュレートモード」、アニメ『爆走兄弟レッツ&ゴー』のキャラクターがミニ4駆の詳細を解説してくれる「講座モード」の3つが楽しめる。コースはタミヤ主催の実在の5コースをモチーフにし、3Dポリゴンで迫力満点。実況で臨場感もバッチリ。友達と対戦も可能。



◀実際のミニ4駆を忠実に再現。細かなチューニングで楽しめる。

●シミュレーション
●全年齢推奨
●メディアクエスト
●3月発売予定
●定価¥5,800
●バックアップメモリー未定

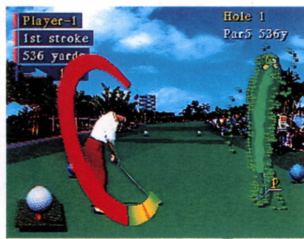
開発状況 60%

ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes

スーパーリアルな究極のゴルフゲーム

ゴルフゲームには定評のあるティーアンドイーソフトの最新作。SFC版でも好評の『ワイアラエの奇蹟』を大幅にグレードアップ。

実写取り込みによる超美麗なグラフィックとリアルなプレイ感覚が特徴の『ワイアラエの奇蹟』が、リメイク版で登場。SS版には、ドライバーでのティーショットを最大パワーで打ったときに、ボタン連打で飛距離を伸ばすことができるスーパーショット機能を搭載。アクションライクにゲームを楽しめるようになったのが特徴だ。コースが全部で3コース・54ホールとボリュームアップしているのも嬉しい。



◀大自然の景観の中で楽しむゴルフは爽快感抜群なのだ。

●ゴルフ
●全年齢推奨
●ティーアンドイーソフト
●2月発売予定
●定価¥6,800
●バックアップメモリー304

開発状況 ?%

コマンド アンド コンカー

君の野望は世界征服か平和の維持か

高度な戦略と判断力を要求される、パソコン版で話題の本格派戦略シミュレーションが、ついにSS版で登場。CD2枚組でボリューム感もたっぷり。

超金属ティベリウムをめぐって、テロリスト集団NODと地球防衛軍GDIによる世界戦争をシミュレート。プレイヤーは、どちらの側でプレイするかをふたつのシナリオから選ぶことができるようになっている。ゲームはリアルタイム制でスピーディに進行、バラエティ豊かな多数のミッションが用意されている。また、美しいCGムービーと緊張感あふれるBGMが戦闘の臨場感をさらに高めていくのだ。



◀ユニットを移動させるにつれマップの隠された部分が見えてくる。

●シミュレーション
●全年齢推奨
●セガ
●2月下旬発売予定
●定価¥6,800(2枚組)
●バックアップメモリー対応

開発状況 ?%

Release Calendar

1月10日以降に発売予定のソフトリスト
※発売日・ソフト名・メーカー名・価格などは変更の可能性があります。

WWF In Your House ●アクレイムジャパン●2月発売予定●¥5800 (開)

ときめきメモリアル Selection藤崎詩織 ●コナミ●3月発売予定●価格未定 (開)

天城紫苑 ●クリップハウス●春発売予定●¥6800 (開)

フォトジェニック ●サンソフト●97年発売予定●価格未定 (開)

SUPER CASINO SPECIAL ●ココナッツジャパンエンターテイメント●1月10日発売予定●¥5800 (開)

デイトナUSA CIRCUIT EDITION ●セガ●1月24日発売予定●¥5800 (開)

Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX翔 ●エクシング●1月発売予定●¥5800 (開)

ブラックドーン ●ヴァージン インタラクティブエンターテイメント●2月発売予定●¥5800 (開)

忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 ●ジャレコ●3月発売予定●¥5800 (開)

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression ●セガ●春発売予定●価格未定 (開)

卒業～クロスワールド～ ●小学館プロダクション●97年発売予定●価格未定 (開)

LEGEND OF K-1 ●ポニーキャニオン●1月10日発売予定●¥4980 (開)

ROOMMATE～井上涼子～ ●データムポリスター●1月31日発売予定●¥5800 (開)

ウルフファング 空牙2001・SS ●エクシング●1月発売予定●¥5800 (開)

だいな♡あいらん ●ゲームアーツ●2月14日発売予定●価格未定 (開)

SANKYO FEVER 実機シミュレーションS(仮) ●ティーイーエヌ研究所●3月発売予定●価格未定 (開)

クレイジーイワン ●ソフトバンク●春発売予定●¥5800 (開)

BLAM! マシーンヘッド ●ヴァージン インタラクティブエンターテイメント●発売日未定●¥5800 (開)

天外魔境 第四の黙示録 ●ハドソン●1月14日発売予定●¥6800 (開)

TOMB RIDERS(トゥームレイダース) ●ビクターインタラクティブソフトウエア●1月24日発売予定●¥5800 (開)

プラドルDISC データ編 レースクイーンG ●SADA SOFT●1月発売予定●¥3800 (開)

コマンド アンド コンカー ●セガ●2月発売予定●¥6800 (開)

スカルファング 空牙外伝 ●データイースト●3月発売予定●価格未定 (開)

D-XHIRD ●タカラ●春発売予定●価格未定 (開)

卒業S ●NECインターチャネル●発売日未定●¥6800 (開)

天地無用!登校無用 アニラジコレクション ●エクシング●1月17日発売予定●¥8800 (開)

三國志リターンズ ●光栄●1月31日発売予定●¥6800 (開)

シミュレーション ズー ●ソフトバンク●2月7日発売予定●¥5800 (開)

ワイアラエの奇蹟 Extra36Holes ●T&E SOFT●2月発売予定●¥6800 (開)

機動戦士Zガンダム 前編(仮) ●バンダイ●3月発売予定●¥6800 (開)

ドラゴンマスターシルク ●データムポリスター●春発売予定●¥6800 (開)

モンスターメーカー～ホーリーダガー～ ●NECインターチャネル●発売日未定●¥6800 (開)

タイムギャル&忍者ハヤテ ●エクゼコディベロップメント●1月17日発売予定●¥5800 (開)

ダイハードトリロジー ●セガ●1月31日発売予定●¥5800 (開)

エリア51 ●ソフトバンク●1月発売予定●¥5800 (開)

アドヴァンスト V.G. ●TGL●2月発売予定●¥9800 (開)

超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～ ●バンダイビジュアル●3月発売予定●¥6800 (開)

天地無用!連鎖必要 ●パイオニアLDC●春発売予定●価格未定 (開)

センチメンタルグラフティ ●NECインターチャネル●発売日未定●価格未定 (開)

ロックマン8 メタルヒーローズ ●カプコン●1月17日発売予定●¥5800 (開)

BUG TOO!! ●セガ●1月31日発売予定●¥5800 (開)

はいぱぁセキュリティーズS ●ビクター/パックインソフト●1月発売予定●¥5800 (開)

重装機兵レイノス2 ●メサイヤ●2月発売予定●価格未定 (開)

GRANDREAD ●バンプレスト●3月発売予定●価格未定 (開)

機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者 ●バンダイ●3月7日発売予定●¥4800 (開)

同級生2 ●NECインターチャネル●発売日未定●価格未定 (開)

心霊呪殺師 太郎丸 ●タイムワーナーインタラクティブ●1月17日発売予定●¥5800 (開)

3Dベースボール～ザ・メジャー～ ●BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス●1月31日発売予定●¥5800 (開)

クレオパトラフォーチュン ●タイトー●2月14日発売予定●¥5800 (開)

キューブバトラー ●YANOMAN GAMES(やのまん)●2月発売予定●¥5800 (開)

フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー ●メディアクエスト●3月発売予定●¥5800 (開)

英雄志願 ●マイクロキャビン●春発売予定●価格未定 (開)

蒼穹紅蓮隊 ●E.A.V.●発売日未定●¥5800 (ア)

ブラストウインド ●テクノソフト●1月17日発売予定●¥5800 (開)

NHL パワープレイ'96 ●ヴァージン インタラクティブエンターテイメント●1月発売予定●¥5800 (開)

NBA JAM エクストリーム ●アクレイムジャパン●2月発売予定●¥5800 (開)

オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～ ●HAMLET/BMGビクター●3月7日発売予定●¥6800 (そ)

ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R ●メディアリング●3月発売予定●¥6800 (開)

紫炎龍 ●童 Warashi●春発売予定●価格未定 (ア)

下級生 ●エルフ●発売日未定●価格未定 (開)

EVE burst error ●イマジニア●1月24日発売予定●¥7800 (開)

スポット ゴーズ トゥーハリウッド ●ヴァージン インタラクティブエンターテイメント●1月発売予定●¥5800 (開)

Space JAM(スペースジャム) ●アクレイムジャパン●2月発売予定●¥5800 (開)

優駿～クラシックロード～ ●ビクターインタラクティブソフトウエア●3月14日発売予定●¥5800 (開)

御意見無用-Anarchy in the NIPPON- ●メディアミューズ●4月発売予定●価格未定 (開)

X-MEN vs. STREET FIGHTER ●カプコン●夏発売予定●価格未定 (ア)

わくわく7 ●サンソフト●発売日未定●価格未定 (開)

ダイナマイト刑事(デカ) ●セガ●1月24日発売予定●¥5800 (開)

ハイパー3Dピンボール ●ヴァージン インタラクティブエンターテイメント●1月発売予定●¥5800 (開)

バットマンフォーエヴァー:ジ・アーケードゲーム ●アクレイムジャパン●2月発売予定●¥5800 (開)

クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～ ●グラムス●3月発売予定●¥6800 (開)

真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ●SNK●春発売予定●価格未定 (ア)

JリーグエキサイトステージV1 ●エポック社●97年発売予定●価格未定 (開)

ハート オブ ダークネス ●セガ●発売日未定●価格未定 (開)

バーチャファイター3
●セガ●発売日未定●価格未定
ア

ラストブロンクス／東京番外地
●セガ●発売日未定●価格未定
ア

mr. BONES
●セガ●発売日未定●価格未定
開

怪盗セイントテール
●トミー●発売日未定●¥6800
開

ボディバイオニクス～驚異の小宇宙　人体
●メディアクエスト●発売日未定●¥5800
プ

表中の略語　開…開発中の画面
ア…アーケード版の画面
パ…パソコン版の画面
③…3 DO版の画面
イ…イメージイラスト
前…前作の画面
プ…プレイステーション版の画面
イ…イメージ CG
そ…その他の画面

発売予定日	タイトル	メーカー	予定価格
1月10日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800
1月10日	ロードランナー　エクストラ	パトラ	4800
1月10日	LEGEND OF K—1	ポニーキャニオン	4980
1月10日	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	吉本興業	5800
1月14日	天外魔境　第四の黙示録	ハドソン	6800
1月17日	天地無用!登校無用　アニラジコレクション	エクシング	8800
1月17日	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコディベロップメント	5800
1月17日	ロックマン8　メタルヒーローズ	カプコン	5800
1月17日	心霊呪殺師　太郎丸	タイムワーナーインタラクティブ	5800
1月17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800
1月24日	EVE burst error	イマジニア	7800
1月24日	ダイナマイト刑事（デカ）	セガ	5800
1月24日	デイトナ USA CIRCUIT EDITION	セガ	5800
1月24日	TOMB RIDERS（トゥームレイダース）	ビクターインタラクティブソフトウエア	5800
1月31日	三國志リターンズ	光栄	6800
1月31日	ダイハード・トリロジー	セガ	5800
1月31日	BUG TOO!!	セガ	5800
1月31日	ROOMMATE～井上涼子～	データムポリスター	5800
1月31日	3D ベースボール～ザ・メジャー	BMG ビクター/クリスタル・ダナミクス	5800
1月	NHL パワープレイ'96	ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	5800
1月	スポット　ゴーズ　トゥーハリウッド	ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	5800
1月	ハイパー3D ピンボール	ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	5800
1月	Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX 翔	エクシング	5800
1月	ウルフファング　空牙2001・SS	エクシング	5800
1月	プラドルDISC　データ編　レースクイーンG	SADA SOFT	3800
1月	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵	セガ	2800
1月	エリア51	ソフトバンク	5800
1月	actua GOLF	ナグザット	5800
1月	はいぱぁセキュリティーズ S	ビクター/パックインソフト	5800
1月	2TAX GOLD	ヒューマン	5000
1月	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ビック東海	5800
2月7日	シミュレーション　ズー	ソフトバンク	5800
2月14日	だいな♡あいらん	ゲームアーツ	未定
2月14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800
2月14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800
2月21日	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	セガ	未定
2月21日	キューブバトラー	YANOMAN GAMES（やのまん）	5800
2月21日	きゅー爆っく	アクティビジョン・ジャパン	5800
2月28日	新・海底軍艦　鋼鉄の孤独	アスキー	未定
2月	NBA JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800
2月	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン	5800
2月	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800
2月	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800
2月	ブラックドーン	ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	5800
2月	逆鱗弾	ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	5800
2月	3D ウルトラピンボール	シエラ・パイオニア	5800
2月	ファンタステップ	ジャレコ	5800
2月	パネルティア　ストーリー～ケルンの大冒険	翔泳社	未定
2月	コマンド　アンド　コンカー	セガ	6800
2月	SEGA AGES/ペンゴ・フリッキー・アップダウン・ヘッドオン（仮）	セガ	未定
2月	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定
2月	DOOM	ソフトバンク	5800
2月	ワイアラエの奇蹟　Extra36Holes	T & E SOFT	6800
2月	パチンコハンドル型コントローラー（仮）	ティー・イー・エヌ研究所	未定
2月	アドヴァンスト V.G.	TGL	9800
2月	超 FLAPPY	デービーソフト	未定
2月	THE LEGEND OF EDEN2	日本コロンビア	未定
2月	重装機兵レイノス2	メサイヤ	未定
2月	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	未定
2月	DREAM SQUARE 山田まりや	ビデオシステム	3800
3月7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	未定
3月7日	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～	HAMLET/BMG ビクター	6800
3月7日	機動戦士ガンダム外伝III　裁かれし者	バンダイ	4800
3月14日	優駿～クラシックロード～	ビクターインタラクティブソフトウェア	5800
3月28日	スチームハーツ	TGL	未定
3月28日	ファーランドストーリー2	TGL	未定
3月	WORMS	アイマックス	5800
3月	メックウォーリア2	アクティビジョン・ジャパン	未定
3月	太平洋の嵐2	イマジニア	未定
3月	フィッシング甲子園II	キングレコード	6800

発売予定日	タイトル	メーカー	予定価格
3月	爆裂ハンター R	キングレコード	5800
3月	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス	6800
3月	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	未定
3月	神凰拳	ザウルス	未定
3月	FAKE DOWN	システムサコム	未定
3月	ゲーム天国	ジャレコ	未定
3月	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖	ジャレコ	5800
3月	WARA²・WARS 激闘！大軍団バトル	翔泳社	未定
3月	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（仮）	ティー　イー　エヌ研究所	未定
3月	スカルファング　空牙外伝	データイースト	未定
3月	機動戦士 Z ガンダム　前編（仮）	バンダイ	6800
3月	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイビジュアル	6800
3月	マジカルホッパーズ	バンダイ	6800
3月	GRANDREAD	バンプレスト	未定
3月	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800
3月	フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー	メディアクエスト	5800
3月	ゼロヨンチャンプ DooZy—J Type—R	メディアリング	6800
3月	エイナスファンタジーストーリーズ　ザ　ファーストボリューム	メディアワークス	5800
4月	麻雀青天井	毎日コミュニケーションズ	5800
4月	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	メディアミューズ	未定
4月	雀帝　バトルコスプレーヤー	ダイキ	6800
5月9日	フリートークスタジオ　マリの気ままなおしゃべり	メディアエンターテイメント	5800
7月	Guilty Gear	アークシステムワークス	5800
7月	ファンタズム（仮）	アウトリガー工房	未定
9月	ファンズフォルム（仮）	日本エムエムアイテクノロジー	未定
2月	英雄降臨	アルファ・オメガソフト	未定
春	ナイスショット	アクレイムジャパン	5800
春	ドラゴンハート	アクレイムジャパン	5800
春	アイアンブラッド	アクレイムジャパン	5800
春	THE CROW：CITY OF ANGELS（仮）	アクレイムジャパン	5800
春	MAGIC：THE GATHERING	アクレイムジャパン	5800
春	ボイスファンタジア　失われたボイスパワー	アスク講談社	未定
春	デザエモン Z（DEZA2）	アテナ	未定
春	スノークィーン	アリアドネメディア	4800
春	ジーベクター	伊藤忠商事	未定
春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	未定
春	メタルスラッグ	SNK	未定
春	魔法学園 LUNAR!	角川書店/ゲームアーツ	未定
春	スレイヤーズ（仮）	角川書店	未定
春	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	7800
春	スーパーパンコレクション	カプコン	5800
春	天城紫苑	クリップハウス	6800
春	グランディア	ゲームアーツ	未定
春	バブジー3D（仮）	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
春	PIT BALL	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
春	実況パワフルプロ野球'96（仮）	コナミ	未定
春	リーサルエンフォーサーズ（仮）	コナミ	未定
春	真髄対局囲碁　碁仙人	J・ウィング	8900
春	ぷるるん！シェイプ UP ガールズ	J・ウィング	未定
春	フェイクダウン	システムサコム	未定
春	新世紀エヴァンゲリオン　2nd Impression	セガ	未定
春	クレイジーイワン	ソフトバンク	5800
春	D—XHIRD	タカラ	未定
春	エーベルージュ	タカラ	未定
春	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800
春	デジタルアンジュ～電脳天使 SS～	徳間書店インターメディア	5800
春	カオスシード	ネバーランド　カンパニー	未定
春	天地無用！魎皇記　連鎖必要	パイオニア LDC	未定
春	DREAMS SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800
春	ZAP! SNOWBOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800
春	英雄志願	マイクロキャビン	未定
春	クロック！（仮）	メディアクエスト	未定
春	リアルサウンド（仮）	WARP	未定
春	紫炎龍	童 Warashi	未定
夏	X-MEN vs. STREET FIGHTER	カプコン	未定
夏	THE Sequel to MYST RIVEN	サンソフト	未定
夏	幻の魚（The Phantom Fish）	ソフトオフィス	未定
夏	レイヤーセクションII（仮）	メディアクエスト	未定
夏	タンク（仮）	BMG ビクター/NMS	未定
97年	J リーグエキサイトステージ　V1	エポック社	未定

発売予定日	タイトル	メーカー	予定価格
97年	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲームアーツ	未定
97年	エンジェルグラフィティ（仮）	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
97年	モトクロス（仮）	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
97年	コットン2	サクセス	未定
97年	ガーディアンフォース	サクセス	未定
97年	フォトジェニック	サンソフト	未定
97年	恋鎖—RENSA—	シグナルライト	5800
97年	卒業～クロスワールド～	小学館プロダクション	未定
97年	BAROQUE	スティング	未定
97年	シルエットミラージュ	トレジャー	未定
97年	FARADOON～THE LEGEND OF DRAGON CASTLE～	パイオニア LDC	未定
97年	フリートークファクリー（仮）	メディアエンターテイメント	未定
98年春	レクイエム（仮）	日本アートメディア	未定
未定	囲碁	アスキー	6800
未定	ダービースタリオン（仮）	アスキー	未定
未定	ぱにっくちゃん	イマジニア	未定
未定	プロ　ピンボール	イマジニア	未定
未定	ウエルカム　ハウス	イマジニア	未定
未定	BLAM!マシーンヘッド	ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	5800
未定	テニス（仮）	エス・ピー・エス	未定
未定	卒業 S	NEC インターチャネル	6800
未定	モンスターメーカー～ホーリーダガー～	NEC インターチャネル	6800
未定	センチメンタル　グラフティ	NEC インターチャネル	未定
未定	同級生2	NEC インターチャネル	未定
未定	蒼穹紅蓮隊	E. A. V.	5800
未定	下級生	エルフ	未定
未定	ドラゴンナイト	エルフ	未定
未定	大戦略（仮）	OZ クラブ	未定
未定	サイバーボッツ	カプコン	未定
未定	マーブル　スーパーヒーローズ	カプコン	未定
未定	ロックマン X4	カプコン	未定
未定	神罰　人生の意味	ガイナックス	未定
未定	バーチャパーク'THE FISH'	光栄	未定
未定	ときめきミュージック CD2（仮）	コナミ	未定
未定	わくわく7	サンソフト	未定
未定	現代大戦略　Striks（仮）	システムソフト	未定
未定	ソニック・ザ・ファイターズ（仮）	セガ	未定
未定	ハート　オブ　ダークネス	セガ	未定
未定	バーチャファイター3	セガ	未定
未定	ラストブロンクス/東京番外地	セガ	未定
未定	mr. BONES	セガ	未定
未定	スカイターゲット	セガ	未定
未定	マンクス TT	セガ	未定
未定	東京 SHADOW	タイトー	未定
未定	J リーグ GO GO ゴール！（仮）	テクモ	未定
未定	怪盗セイントテール	トミー	6800
未定	東京立身出世伝（仮）	ナグザット	未定
未定	もってけたまご　SPECIAL	ナグザット	未定
未定	My Dream～オンエアーが待てなくて～	日本クリエイト	未定
未定	US ドラッグチャンプ（仮）	日本物産	未定
未定	SUPER301　SQ（仮）	日本物産	未定
未定	テラクレスタ3D（仮）	日本物産	未定
未定	V. R.麻雀（仮）	日本物産	未定
未定	ロッククライミング未踏峰への挑戦　アルプス編・ヒマラヤ編	NET YOU	8000
未定	汽船海賊〔スチームパイレーツ〕（仮）	ネバーランドカンパニー	未定
未定	カオスシード	ネバーランドカンパニー	未定
未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ハドソン	未定
未定	ロボット混戦 RPG（仮）	バンプレスト	未定
未定	エアーコマンダー	バンプレスト	5800
未定	大江戸ルネッサンス	ビクター/パック・イン・ビデオ	未定
未定	スワッグマン	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定
未定	ダンジョンマスター（仮）	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定
未定	MARICA～真実の世界～	ビクターインタラクティブソフトウエア	5800
未定	バブルシンフォニー	ビング	未定
未定	パチンコファイター（仮）	プレ・ステージ	未定
未定	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙　人体	メディアクエスト	5800
未定	スタートリング・オデッセイ　ブルーエボリューション	レイ・フォース	未定
未定	スタートリング・オデッセイ　魔竜戦争	レイ・フォース	未定
未定	スタートリング・オデッセイ　ミレニアムの聖戦	レイ・フォース	未定
未定	RAYMAN2	UBI ソフト	未定



'97年1月下旬
発売予定
5,800円（税別）

バーチャガン対応
ガンシューティング

暴かれる異星人（エイリアン）との闘争の証



Experience the fierce in-your-face gameplay and incredible realism as you battle the invaders from AREA 51.

Feel the thrill and intensity of the full-motion, non-stop shooting action while you advance through its unknown areas and fire away at anyone and anything that gets in your way.



エリア
AREA 51



Williams Entertainment Inc.

GT

SOFT BANK

企画：ソフトバンク株式会社
販売：ゲームバンク株式会社
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ユーザーサポート　Tel：03-5642-8146
その他お問い合わせTel：03-5642-8117

世界一の動物園をつくろう。

シミュレーションズー





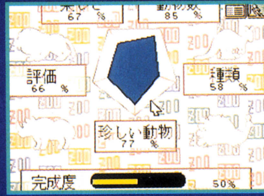
あの頃、連れていってもらった場所(とこ ろ)

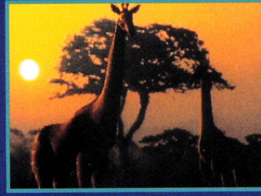
子供の頃、憧れていた動物園。動物園に連れていってもらうのが本当に楽しみだった。
そしてその運営をキミの手に委ねる。キミに任されるのは、廃園寸前の動物園。新しく動物を買ったり、園内を整理したり、
エサのバランスを考えたりやることはいっぱい。園長さんの仕事は大変なのだ！
キミの手で動物園を救い、みんなが憧れるような動物園を作ってほしい！













企画: ソフトバンク株式会社　発売: ゲームバンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 TEL.03-5642-8117 / FAX.03-5641-1228

2月7日発売予定
標準価格5,800円（税抜）

T1017456020680
印刷／凸版印刷株式会社
雑誌17456-2
Ⓛ-3/9